昭和63年11月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第11号通巻26号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊

GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト





特集 タイトーどう進む!?
今、タイトーでおこっている数々の出来事は？ 肉迫徹底取材！

AMショーニューゲーム続々
ヒットの予感がするゾー!!／マジカルシューティング本格派
大魔界村／オーダイン
トップランディング／スクランブルスピリット
ガルカ／脱獄／にゃんにゃんパニック
カベール／メタルホーク
伊賀忍術伝／歌舞伎Z

秋深し 攻略大攻勢!!
サイバリオン 基礎編『マップ』だ!!
パワードリフト エキストラ面へつっ走れ!!／最後の忍道 武器を使い分けろ!!
ロストワールド 800万への道（1面～6面）
ファイナルラップ／魔魁伝説／ビーチバレー
今度はほんとに "DAMEST" ナニ？ソレ！

愛読者大サービス!!
「サイバリオン」キャラクターイラスト＆
「パワードリフト」エキストラ面一挙大公開

ゲーメストアイランド／君こそゲーメスト
めざせハイスコア／ヒットゲームベスト10

1988 11
定価480円

ゲームの不満募集します

スタッフ、企画大募集

■スタッフ応募説明

【職種】 ①プログラマー ②グラフィックデザイナー ③音楽スタッフ
＊①②はアルバイトも可
【資格】 ①高卒以上27歳迄の方（Z80又は68000のアセンブラのかける方）
②専門学校卒以上の25歳迄の方でデッサンに自信のある方
③音楽スタッフは作曲のできる方、または、シンセサイザーを扱える方
＊ゲームの好きな方、現状のゲームに不満のある方、大歓迎します。

【給与】 固定給制 3ヵ月研修期間中15万円以上 研修後：25歳例／28万円（能力給が別途加算されます）
アルバイト日給：4,860円
【待遇】 昇給／年1回 賞与／年2回 手当／皆勤・食事・残業・役職・能力・出張・営業 交通費全額支給
【勤務地】 本社所在地
【勤務時間】 9：30〜18：00（実働8時間）
【休日休暇】日曜・祝日 隔週週休2日制（第2・3土曜休み）有給・夏期・年末年始・特別休暇
【福利厚生】各種社会保険完備、退職金制度、社内旅行
【応募】 事前に電話連絡の上、履歴書（写真貼付）持参してください。都合の悪い方は郵送も可。
＊今すぐ応募できない方のために、人材登録制度を用意しました。定期的に人材採用を予定しておりますので、お気軽にどんどん応募下さい。

＊入社相談に応じます。
【交通】 京阪三条駅下車、徒歩5分
【会社概要】
設立／昭和59年12月26日 資本金／1000万円 年商4億283万円（62年度実績）代表者／古川晃司 従業員数／23名 平均年齢／23歳 主要取引先／㈱ナムコ、㈱ジャレコ、㈱タイトー他 事業内容／遊技器の製造販売・輸出入業務、リース業務、ソフト開発の請負

■企画応募説明

●あなたの夢を形にしてお送り下さい。●書式は自由。オリジナルに限ります。●採用分に関しては当社規定により報酬を差し上げます。●なお応募の書類等は返却できませんのであらかじめ御了承下さい。

プロ・アマ問いません。





© 1988 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED

Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問い合せ/お申し込みは……

irem IREM CORPORATION アイレム販売株式会社

本　社 (〒550) 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所 (〒106) 東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG. 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550 JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX: J63074 IREM

ついに!!

取材に成功したぞ

大魔界村

カプコンCPシステム期待の第2弾「大魔界村」をこの手で実際にプレイしてみた。手応えは充分。さっそく紹介しよう。

タイトル画面



今まで、発売までかなり間があるということで、この「大魔界村」はストーリーを中心にして紹介してきました。だがついに、今月（9月）になってついに取材可能となり、発売予定まで1カ月と迫ってきました。今回は具体的なゲームの紹介に移っていきたいと思います。

操作方法
——4方向レバーと2つのボタン

4方向レバーと攻撃、ジャンプの2つのボタンで操作します。このように、基本的には、前作の魔界村と同じ操作で行ないます。

前作と違う所は、魔法が使えるようになったため、攻撃ボタンで魔法が使えるようになったことと、武器を左右だけでなく、上下にも撃てるようになったというところでしょう。

武器を上方向に撃てるようになったというのは重要なポイントで、あらゆる所で有利になったと思います。レバーを上に入れてボタンを押すだけで上に撃てます。

また、下に撃つにはただレバーを下に入れただけでは、しゃがんで左右に投げてしまうので、ジャンプ中にレバーを下に入れて攻撃することが必要になります。場所によってはこの技も使いこなす必要が出てくるでしょう。

武器の種類
——2通りの場合があるぞ

武器は前作の魔界村のように、つぼを持った敵を倒すと出る場合と、魔法の箱を開けると出る場合の2通りがあります。

●槍…横方向にまっすぐ飛び、槍1個当たるにつき1ダメージを与えます。初めに持っている1番ノーマルな武器です。

●ナイフ…槍よりも飛行速度が速いのですが、まっすぐ飛ぶという点では槍と同じです。連射はきくのですが、槍より当たり判定は微妙に小さい気がします。

●ナパーム…投げると小さく弧を描いて地面に落ち、落ちたあたりを炎が走り、少しして消えます。炎が燃えている間は敵に1つずつダメージを与えることができます。

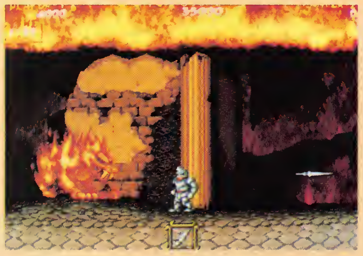
欠点は、2連射までしかできないことと、上に飛んでいかないこと、遠くの敵にとどかないことでしょう。地面に当たらず敵に当たると炎にはなりません。

●剣…飛び道具でないので自分に近い敵しか倒せませんが、その分1回で2ダメージ与えられるようになっています。意外に当たり判定は大きく、振りが速いので連打はききます。

●大鎌…連射は全くきかない武器ですが、敵を貫通し、その間に敵に1ダメージずつ与えることができます。

威力はあるのですが、単発だし、横に投げてもナナメ上の方向へ飛んで行ってしまうので、遠くの敵には当てにくいかもしれません。

この他にもいくつかの武器があります。



一番使い易い武器、ヤリ。



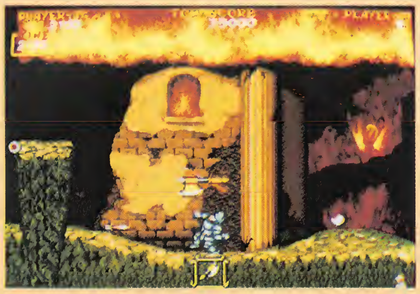
連射能力が高い短剣。豚男には有効だ。



ナパームは地面に落ちると燃え上がる。



剣は通常の2倍のダメージを与えられる。



大鎌は破壊力抜群。しかし連射はきかない。

魔法のすべて

―魔法のヨロイ・使い方・種類

今回の大魔界村の特徴は、前作の魔界村と違って魔法が使えるようになったということでしょう。
それでは、魔法の使い方、種類などについてくわしく説明してみましょう。


魔法使いにアヒルにされてしまったアーサー。

魔法のヨロイ

ヨロイには2種類あり、銀色のヨロイと金色のヨロイがあります。スタート時には銀色のノーマルなヨロイを着ていますが、魔法の箱をつぶして出現する金色の魔法のヨロイを着ると魔法が使えるようになるのです。
この魔法のヨロイは、ヨロイを持っている状態でないと出現しないようです。また、1発くらってしまうとヨロイがなくなってしまうという点では、魔法のヨロイも普通のヨロイと変わりありません。

魔法の使い方

魔法のヨロイを着ると、画面の下の方にパワーゲージが現われます。この時、攻撃ボタンを押し続ければパワーがたまっていき、パワーが満タンになった所でボタンを離すと魔法を使うことができます。

魔法の種類

魔法は、その時に持っている武器によって異なります。

●槍…雷の魔法
頭上に雷が落ち、左右にも雷を放って敵にダメージを与えます。

●ナイフ…分身の魔法
アーサーの分身が1人出現し、実質的に攻撃力が2倍になります。分身は一定時間たつと消えます。

●剣…雷龍の魔法
上空に左右45度ぐらいの角度で2匹の龍を放ちます。龍は敵にダメージを与えつつ再び自分の所へ戻って来ます。

●ナパーム…火球の魔法
渦を巻いて火の球を左右に放ちます。火の球はぐるぐると回りながら広い範囲の敵にダメージを与えられます。

●大鎌…爆烈の魔法
体の周りで爆発を起こします。近くの敵にダメージを与えることができます。

来月号の出る頃には発売ということになるでしょう。ゲーム的にも面白いものになっているのを期待したいですね。
（ぜんじ）

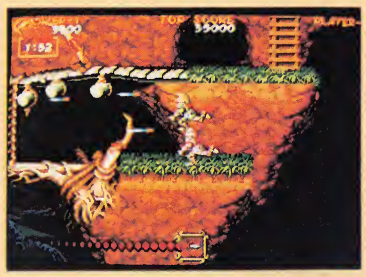

嵐のシーンは見ごたえがある。


親子ガメの攻撃。


雷の魔法。なかなか派手な魔法だが…。


これはサービス。3面の難所だ。


雷龍の魔法。ブーメランの様に戻ってくる。


分身の魔法。これは使える。


3面ボス。こいつはいったい何者？


爆烈の魔法。敵に当てにくいかも。


火球の魔法。強力な破壊力だ。

君は地獄をどこまで生き抜くことができるか!!

Ⓒコナミ

餓流禍(ガルカ)

敵をけ散らせ!!



1面。敵の攻撃はハデだ。



1面ボスを倒したところ。
そう強くないよ。



タイトル画面。



まず始めの作戦はこれだ。



クリアデモ。

迫りくる猛者たち

198X年、某途上国では超大国の侵略が始まっていた。対立するもう一方の超大国はこの侵略を阻止すべく、2人の戦争のプロフェッショナルを送った。

彼らの名前は〝餓流禍(ガルカ)〟

彼らの任務は侵略軍の完全破壊にある。2人のソルジャーは今、前線に向かった。

ゲーム内容&操作方法

2人同時プレイの3Dアクションゲームです。

プレイヤーはジョー(1P側)またはジェリー(2P側)を操作し、行く手をさえぎる敵をけちらしながら、各ステージのボスを倒せば面クリアとなります。

操作は8方向レバーにボタン2つ。ショットボタンともう1つはアイテムボタン。

アイテムは始めに手榴弾とバズーカを装備していて、オレンジ色の敵兵士を倒すとストックが手に入ります(他にもあるぞ)。

では、簡単なアドバイス付でステージを紹介していきましょう。

ステージ 1 (砂漠)

まずは1面。敵もそんなに強くないし、数も少ないのでどんどん倒して進もう。監視塔などは早めにバズーカで破壊しないとつけ上がるので注意しましょう。

ボスは攻撃してくる前にできるだけ前で撃ちこんで、攻撃してきたら後へ下がってHIT&AWAYで!!

ステージ 2 (空軍基地)

とにかく背景の飛行機がジャマなので、常に見通しがきく所を進むように心がけましょう。途中でやって来るヘリはすぐに倒すこと。

コナミの3Dタイプの新型アクションゲーム。



2面。
とにかく見通しの良い所を進もう。



2面ボス。
絶対に浮上させないように!!



ヘリは早めに倒せ!!



3面ボス。
さすがにここまでくると…。



いきなり4面のボス。
ここまでたどりつくのもかなり難しい。



海を進んでいく5面。
アクアラング兵は強い。



ボスのホバークラフトは強い!!
自分はすでに死んでいる…



6面のバイク部隊。ここから先は
君たちの手で明らかにしてくれ。

ボスの戦闘機は、上に上がられると攻撃しにくいので、できるだけ浮上させないようにしましょう。

ステージ3（ジャングル）

この面あたりからだんだん敵の攻撃がつらくなります。

特に輸送ヘリから降下してくるランチャー兵の部隊が超おそろしい。うまくアイテムを利用するしかない。ボスはボスの動きにあわせて前方でショットをひたすら連射。こわがったり、アイテムをつかおうとすると死にますよ。

ステージ4（草原）

3面のランチャー兵よりさらにこわい、追尾式ミサイルランチャー部隊がやってくる面です。とにかくバズーカを絶対に拾って、カーソルがあったら即破壊!! さもなくば、死あるのみ。

ボスは中央付近で、タマをかわして攻撃して下さい（これがまた強いんだ…）。

ステージ5（海軍基地）

海の中を進んでいく面で、まずアクアラング兵と途中で出てくる水上バイク兵には十分注意が必要です。速攻で倒しましょう。アクアラング兵はもぐっていることがあるのでその時は手榴弾で倒そう。

ボスはホバークラフト。こいつは遠くにいると絶対にやられるので一番前（実はけっこう安全）で、ボスと同じように動いて攻撃しましょう。ボスよりもザコの方を注意してネ。

ステージ6（山岳）

周りが岩壁に囲まれた面でトーチカ、監視塔だらけの道を進んでいきます。（うう、発狂!!）。バズーカで確実に壊していくしかない。途中の火炎放射兵は追いつめられないようにしましょう。

ボスの巨大戦車は超強い!! とにかく奴と反対に動きながらひたすらねばれ!!

めざせ3面クリア

ざっと6面まで紹介しましたが、ステージ数はステージ7で構成されています。それを3周すればあっと驚く(?)エンディングが見られます。皆さんの健闘を祈ります。

あっと、言い忘れるところだった。いくら残機があってもタイムオーバーになるとゲームオーバーになるので注意して下さい。

めざせ3周クリア!!

（ZERI-K・M）

これがエキストラステージだ!!



ふわ、ふわっと空中に浮いたぞ！



さあ、エキストラステージのスタートだ！



なんとアフターバーナーに変わった

Ⓒセガ

パワードリフト

A.C.Eコースがアフターバーナーステージ。 B.Dコースが、スーパーハングオンステージ。 5ステージを全部1位で行くと行けるだよ！



うおーっ。鉄骨にぶつかる！

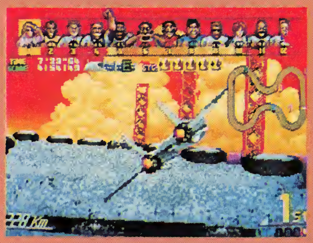


なんかこんな体勢ばっかり。だってカーブ多いんだもの。

5ステージ全部1位だと行けるステージ！

『EXTRA STAGE』って御存知でしょうか。このゲーム「パワードリフト」には、その『EXTRA STAGE』が隠されているのです。

上手い人のプレイを見た人、自分で行ける人はもうそのステージへの行き方はわかると思いますが、わからない人へ。各ステージをすべて1位でクリアすると…ということです。



エキストラステージでは、空の色が変わったりしますヨ。

難しいぞアフターバーナー面

さて『EXTRA STAGE』について紹介しましょう。

このステージは、AからEの各ステージのあとにあるのですが、内容（ステージの）がちょっと違う。違うというのはA、C、Eコースはアフターバーナーステージになっているのと、残りのB、Dステージがスーパーハングオンになっているということ。

スタートすると、バギーが変化していって、その乗り物でクリアするわけです。

アフターバーナー面の方が、けっこう大変なんですヨ！　全速ではとても曲がり切れないので、かなりのアクセルワークが必要です。

自分でこのステージに行くというのは、けっこう大変？だと思うけど、今月の攻略を参考にして、がんばってみて下さい。



およっ、こいつは何に変わるのかな。



インギリギリをつけーっ！



インをつきながら坂を登っていく。



画面を見てると、ほとんどスーパーハングオンだね！



B、Dコースのエキストラステージは、これ！



わーいクリア、なんなんだろう、このオッサンは！



看板もこってますね。



直線なんてないから視界がせまいっすね。



迫力あるーっ！ 今度は坂を下っていく。

フライトシミュレーション第2弾!!

TOP LANDING

スコアは減点制だ

進入速度・接地点に気を付けよ！　GOOD LUCK!



タイトル画面

©タイトー

前作、ミッドナイトランディングをよりリアルなフライトシミュレーションにするため、昼間のランディングを実現させたのがTOPLANDINGです。

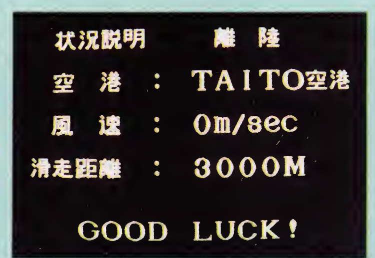
前作とここが違う

前作とここが違う
○昼間（夕方・夜も）の立体的な映像。
○雨・曇などの天候の変化があること。
○離陸シーンが追加された。
○天候に応じて空港をセレクトする事が出来ること。

離陸シーン

スピードを上げ、左に曲がって滑走路に入り、表示通りに離陸します。

ちなみに、離陸シーンで失敗してもゲームオーバーにはなりません。



前作にはない新しいステージ、TAITO空港。

着陸シーン

空港セレクトシーンでは、ハンドルを左右に倒す事でカーソルが移動し、スタートボタンを押すと空港がセレクトされ、スタートします。（なるべく晴れた所から始めた方が良いでしょう。）



この後1秒後にコースアウトしました。

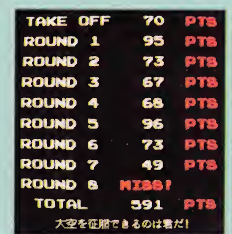

雨の面の滑走路は滑りやすいよ。



はるかかなたに滑走路が見える。



どこに着陸するかは君の腕次第。



あと少しでクリア…無念、後をたのむ。



減点…ぼろぼろにされてしまった。


し、下が見えん。


いい味出してますねー。


NICE LANDING。

コクピットのつくり

（写真の計器…左から）
パワーメーター・スピードメーター

傾斜計…地面に対しての飛行機の姿勢を表します。（なるべく地面と平行に持って行くように。）

高度計…ミッドナイトランディングの時とは違い、トップランディングはメーターから直接、数字を読まなければならない。（もし、分かりにくかったら傾斜計やコース指示計を見るだけでも良いでしょう。）

コース指示計…滑走路と飛行機のズレを表します。赤のゾーンに入ると、RIGHT TURN・LEFT TURNの合図がインフォメーションパネルに出ます。

風速計…上が風向きで、下が風速です。

インフォメーションパネル（画面上）…以前と同じく…
UP↓機首を上げろ。
DOWN↓機首を下げろ。
RIGHT TURN↓操縦桿を右に。
LEFT TURN↓操縦桿を左に。



昼から夕方に変わるシーン。コックピットの計器。

得点のつけ方

離陸、着陸とも100点からの減点制です。

着陸は――
◇急上昇をした　〈急上昇〉
◇急降下をした　〈急降下〉
◇蛇行運転をした　〈蛇行〉
◇滑走路の進入速度が遅すぎる〈進入速度〉
◇滑走路進入時、機首を上げなかった　〈機首上げ〉
◇滑走路の接地場所が離れすぎ　〈接地点〉

以上6項目から減点を行います。

難易度について

後半のラウンドになるにつれ、風向きがコロッと変わったり、スタートポジションが違ったり、風速が速くなったりして集中力とテクニックが要求されます。

天候について

曇は、雲がじゃまして滑走路が見ずらくなります。

雨も滑走路が見ずらい他に滑走路がすべりやすくなっています。

昼・夕・夜の他に昼↓夕方に変わったり、夕方↓夜に変わったりするシーンもあって楽しませてくれます。

トップランディングは、前作に比べてハンドルの利きが良くなっているようなので、楽にプレイ出来ると思います。

画面は、特に夕方↓夜などの風景の変貌は一見の価値のありですね。

（バイオ）

GSV GAME SIMULATION VIDEO

PONY CANYON

SCITRON

源平が見れる!

AMショーで上映された幻の映像も完全収録。ファンの熱い要望に応えて、ナムコが「源平討魔伝」をビデオ化。ゲームプレイ、実写版、プロモーション版のオムニバス作品となって「源平討魔伝」がサイトロンレーベルより新発売。



©㈱ナムコ

¥38X1735
カラー30分
Hi-Fiモノラル

●ビデオ内容●

【巻ノ一】ゲームプレイ画面　迫力のゲーム画面を忠実に再現。鎌倉までのルートをビデオ用に新たに構成。おまけとして「だじゃれの国」も収録してあります。

【巻ノ二】実写版　源平プロジェクトが「源平討魔伝」の世界を8ミリで表現。ゲームでは味わえない映像と実写版ならではの音楽。

【巻ノ三】プロモーション版　ゲーム画面、アニメーション、実写と多彩な表現の「源平討魔伝」プロモーションビデオ。「源平討魔伝」に登場するキャラクターの魅力を盛りだくさんに紹介。

※巻ノ二と巻ノ三は61年のAMショー会場で上映された作品です

ポニーキャニオン ショッピングクラブよりお知らせ

(G.S.V.シリーズビデオを通信販売でもお求めになれます。)

注．商品の性格上、開封後の返品及び配送上の破損、誤発送以外の返品、交換はご容赦下さい。

お電話での申し込み

(1)フリーダイヤル 0120-111-326

通話料金は全国どこからでも無料です。ダイヤル後5〜6秒お待ち下さい。

(2)東京 03-258-5566

★どちらの番号も日曜、祭日を除き毎日午前9時30分〜午後9時までの受付けです。

★サイトロンファンクラブF.S.G.発足!

F.S.G. サイトロン・レーベルのファンクラブが現在活動しているのだ。その名もFriendly Scitron Game Entertainment、3つの頭文字をとってF.S.G.なのである。月1回のサイトロン情報やF.S.G.スタッフ独自の取材記事などを載せた新聞の発送、更にVGMの話題中心の定期会報の発行などをしてるんだぜ。興味のある人は60円切手をはって自分の住所、氏名を書いた返信用封筒を同封の上、次のあて先まで送ってね。折り返し入会案内を送っちゃうんだからん。

〒150 渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号
サイトロン・アンド・アート㈱内 F.S.G.
入会案内欲しいわ!係

★サイトロン テレフォンインフォメーション実施中

東京 03-236-4000　大阪 06-210-9799
(毎月20日頃に内容が変わります)
※電話番号は、正確に!

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ

㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL.03-498-3151
サイトロン・アンド・アート㈱
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 TEL.03-498-7273

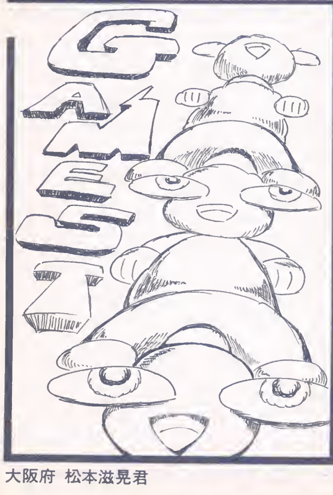
販売元/株式会社ポニーキャニオン
東京支店/03-221-3271　名古屋支店/052-562-0111　札幌支店/011-232-5151
大阪支店/06-541-1971　広島支店/082-243-2915　仙台支店/0222-61-1741
福岡支店/092-751-9631　ニッパンポニー/03-667-3741

SCITRON & ART INC.　PONY CANYON INC.

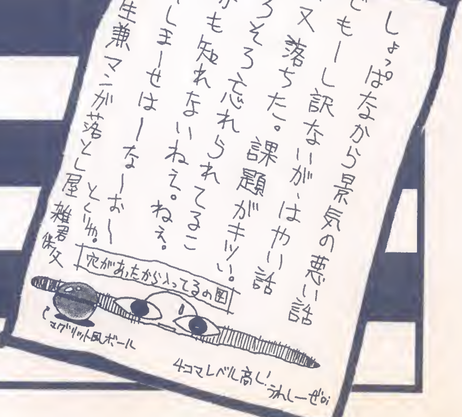
GAMEST No.26 目次 1988.11

CONTENTS

表紙：サイバリオン©タイトー



大阪府 松本滋晃君





これから第2・第3のレイカが生まれてくるかも…。楽しみですネ。

資源を活かしエネルギーにかえるのだ

タイトー大植正道専務のお話をききました。

君たちはタイトーが創立してから35年も経ったことを知っているだろうか。インベーダーとともに幕をあけたビデオゲームは10年。その間、常にリーダーとして歩んできたタイトーが創立35周年を迎えて、どのように進むか!? ゲーメスト編集部はタイトーに直撃取材を試みた。聞いてくれいっ!!



インタビュー GOD鈴木

キャッチ・ザ・ハート TAITO

タイトーには、アミューズメント関係で全国に1、200店のオペレーションにそれを支える営業所が83カ所あります。その他、タイトーの製品を販売してくれる取引先が550社あります。また同じくアミューズメントの関係では〝カラオケ〟を15、000台オペレートしております。

それ以外ではファミコン、セガ、PCなど家庭用テレビゲームのソフトを開発、おもちゃ屋さんを通じて販売しております。

また、イベントの演出もやっております。ロボットのレンタルなどがそれです。

さらに、ビデオゲームなどのアミューズの研究開発・製造をおこなっております。

1、600名の社員がおります。

これが現在あるタイトーの資源です。35年間蓄積してきた資源です。今あるこの土壌を、我々は資源と呼んでいるのですが、これからこの資源を活用して伸びていかなければなりません。この伸びていく力をエネルギーと言っております。

タイトーは35周年というこの機会を契機に、この資源を大きなエネルギーに変えてみようじゃないか、というところです。

「タイトーは関西生れの人が割と多いんですけど、僕ほどダイナミックに関西弁を使う人は少ないですよ」と大笑いしながら話をする。

昭和18年7月23日奈良の生れ。コンピュータサービス事業の会社CSK㈱を経て、63年2月タイトー顧問に就任。3月専務取締役に就任。

8月、35周年の記念行事を全社をあげて祝ったタイトーは、他の業界から会社のトップをむかえ、これまで蓄積してきた資源をエネルギーに変えていくという方向性を打ち出している。

タイトーどう進む!?





大胆な発想の転換と"キャッチ・ザ・ハート"の心に感じる遊びづくりをめざしたいと、情熱をこめて語る大植さん。今後のタイトーのダイナミックな躍進に期待しよう。

"キャッチ・ザ・ハート"というキャッチフレーズを作りました。心に感じる遊びづくりと直訳しているわけですが…。

これはタイトーの中のそれぞれの部門がバラバラに進んでいくんではなくて、ゲームというものを中心として、ひとつの楽しみであるとか、うれしいことであるとかを、みんなで感じ合い、演出をしていきたいと、こう考えている訳なんです。

例えば、タイトーの店に来るお客さんが、中学生・高校生が圧倒的に多いとすれば、なぜ中学・高校を卒業するとゲームをしなくなるのかということですよね。中学・高校を卒業しても遊べるゲームがあればいい訳ですよね。要するに、ゲームから卒業させなければいいわけですよね。それを今、中央研究所で開発しております。

そして店も、ゲームセンターという固定したイメージをふき払うような店づくりをしていきたい。店をロケーションとかゲームコーナーとか呼ばずに、そこにプレイヤーが来る所だからそこはプレイゾーンでいいんじゃないかと思うんです。

そのために、働いている人達にも、もっと努力をしてもらって、遊ぶ人にとって遊びがもっと身近かに感じるようにならなければならないと考えてます。

まず、店の改装から手をかけました。気がついた方もいるでしょうけど、タイトーの少し前の作品で「タイムギャル」の主人公"レイカ"の等身大ポスターを店頭に飾ってありますよ。まあ、タイトーゲームのキャラクターは、どちらかというと男っぽいものが多かったから、かわいい女性キャラをこれからも多くし、女性のお客さんにも来てもらいたいですね。

「ゲームのことは、セガの関連会社にいたことから、少しは分りますが、むずかしいことを聞かれたら答えられません」と中央研究所所長の上野さんも同席された。ゲームの難しい質問にも、きちんと答えようとされる姿勢に、今後のタイトーのゲームにかける意気込みが伝わってきた。

お客様のニーズを全員が受けとめて

タイトーでは、今回300頁にもおよぶ店用のマニュアルを作りました。内容は、お客さんとのコミュニケーションのとり方やメンテナンスに関したものです。

特にゲーム機のメンテナンスに関しては、チェック方式をとっており、チェックで異常が見つかった場合は、機械メンテナンスの部門TSCがすぐ対応して直すということが決まりました。

ですから今後は、コインを飲みこまれたなどというトラブルが、うーんと少なくなるでしょう。現在、店の責任者達に3泊4日の研修会をおこなっておりますが、全店にいきわたるには、半年位かかると思います。

全店の研修が終わったら、タイトーの店は、どこの店も満足して遊んでもらえるような店に変わりますよ。

昨年7月号で、ゲーメストでは親と子、校則とゲームセンターについて読者からアンケートをとり、誌上で紹介したことを覚えているだろうか。その時点では、ゲームセンターへの出入りを心良く思っていない親が49・3％あり、なぜ心よく思ってないかという問いには、悪い所だと思っているという答えが53・1％にものぼっていた。しかも学校の校則でゲームセンターに出入りを禁止している所は約半数となっていた。

このことからタイトーでは社会や学校とどのような形でかかわっていくのだろうか。

今の社会は、子供がかわいそうですよね。はっきり言って遊ぶことを知らない子供が余りにも多すぎると思う。遊び方を知らない。遊ぶ場所がない。遊ぶ仲間がいない。そして大人は遊び方を教えてやらない。

これでは子供は何をしたらいいか分からない、というのが当たり前ですよね。身近にあるゲームセ



ンターに足を運ぶ、それが悪いと言われたら、子供も立つ瀬がないですよ。子供がムシャクシャするのは当然ですよね。

ただね、今、親も学校もゲームが悪いって言ってるんじゃないんですよ。ディズニーランドの中にあるゲームは、親も一緒になってやってるんですよ。学校もそこには行っちゃダメとは言わないんですよ。もちろん遊園地の中のゲームも同じです。

その点でゲームセンターは管理者の問題が大きく、確かに以前は、首をひねるような管理者もいたんですよ。

ですから、タイトーはファミリーで来てもらえるような明るい店づくりを今後して行きます。

親も子供といっしょに、ゲームを楽しみに行くようになれば、学校も入っちゃいけないとばかりは言ってられなくなるでしょう。そんなアミューズメントスペースをつくっていきますよ。

それと、もう一つ。ゲームコーナーは単独に成り立っていく店だけではなく、複合的な形で成り立たせた店をつくっていかなければいけないと思う。例えば、本屋さんといっしょにとか、ショッピングセンターの中にとか、またレストランやスナックなどの中で成り立つ方法を考えていかなければならないと検討しております。このことが、より大人の理解を得ることにつながっていく店づくりだと考えております。

発展するために発想の転換が必要だ

「コンパネのないゲーム機がつくれないだろうか」と、いきなりユニークなアイデアを披露してくれた。確かに、現在の技術ではセンサーの働きで不可能ではないと思う。

コンパネのないゲーム機等は考えることも出きない、などと言う人は、もう考え方が固定してきている証拠かも知れない。

技術は日に日に進歩している。その技術を自分のものとするには、何よりも発想の転換が要求される時代であるとも言える。

家にあるテレビゲームと、ゲームセンターにあるゲームが同じものであれば、わざわざゲームセンターまで足を運んでくる必要はない訳ですよね。

例えばですよ、ゲームセンターの方が天井いっぱいの大きい画面があって、みんな寝っころがって天井をみながらゲームをする、としたらどうしますか。ゲームセンターに来ますか。

また、タイトーの製品で、オペレーションウルフね、あれを100インチの画面にして、何人もの人でゲームができるとしたらどうしますか。

ナショナルの松下さんで回転しないモーター・軸のないモーターを作ったんですが、この発想は最初、冗談じゃない、と受けとられたんですね。軸がなくて回転しなかったらモーターじゃないじゃないか。そんなモーターつくれるはずがない…。でも肝心なのは、つまり目的は回転そのものでも軸でもない訳でしょう。力、馬力、エネルギーが必要な訳です。軸がなく回らない分だけ、機械は小さくて済む。だから軸もなく、回転もしないモーターをつくる。

このような発想は、モーターというのは軸があって回転しなければダメなんだという固定観念を捨てない限りムリなんですね。そうでなければ、軸なしの現在のようなモーターは実現しない訳で、これが発想の転換だと思うんです。

今は、技術の進歩で相当な所まで実現できるはずなんです。ただ実現したものが、誰も手が出せないような高い値段のものでは商売になりません。

今後のテーマは、それをいかにコストダウンさせていくか、ということにつきると思います。

愛されるタイトーを目指したい

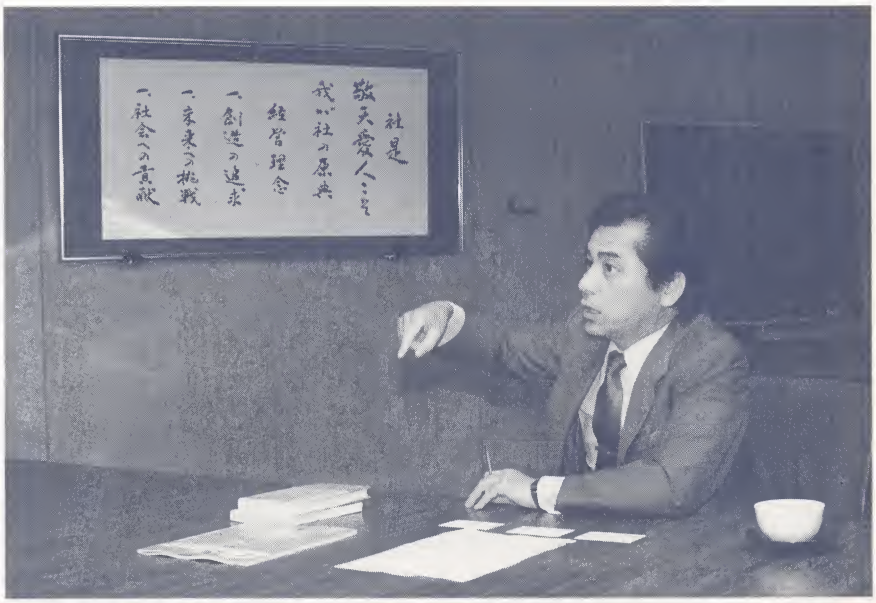
ところでタイトーは35周年を記念して社是（しゃぜい）をつくりました。

公明正大にして、すべての人を好きになって下さい。会社の中の人も店に来る人も、すべての人を好きになって下さい。その中で我々は何をやっていくか。全精力をかけてやっていくことは何かを考えましょう。

このことをタイトーの原典にして、これから社員一同頑張っていきましょう、という気持ちを表したものです。

8月20日の記念式典で、タイトーの社員が一堂に集まった日、全員でこのことを確認しあいました。

今後はみなさんに愛されるタイトーを目指してゆきたい。その上、で、何らかの形で社会に貢献できるよう努力をしていきたい。そのように、心から思っておりますので、ゲーメスト読者のみなさん、よろしくお願い致します。



会社のバックボーン、モットーともいうべき社是は公明正大にして全てを愛し、その結果として繁栄し社会に貢献しようということ…大植さんの熱弁が続く。

タイトー中研探訪記

「タイトー中央研究所」とは、タイトーのゲームのハードやソフトを開発している所だ。君達がゲームセンターで遊ぶタイトーのゲームはここから生まれてくるという訳。我々ゲーメスト編集部もタイトー製品の取材はここに来る訳だけど、もちろん我々ものぞいた事がない場所もたくさんあり、今回タイトーの御好意により、タイトー中研全フロアを踏破（!?）する事ができた。



1F



正面玄関を入るとタイトー社員の方がVサインで迎えてくれます。（本気にしないように…）





サウンド室。御存知ZTTだ。





さすがに中は電子楽器類がギッシリ。ちなみに置いてあったレコード類が必ずしもゲームに関する物ばかりではなかったのが興味深かった。

2F

事務室・受付





いわば、ここが中研の窓口です。奥にはしっかりとゲーメスト大賞のトロフィーが置かれていました。

3F

ハード開発室 機械設計室





ちょっと見るとゲーム関係の会社とはわからない!?



ダンボールで作ったゲーム筐体の型。



製品チェック？　それとも単に遊んでるだけだったりして…。

4F

ソフト開発室



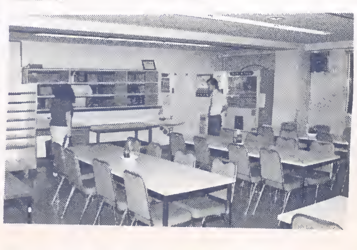


君達がゲームセンターで遊ぶゲームのソフト（プログラム）がここで作られている訳だけど、ジョイスティックなんかなければ、コンピュータ関係の会社、といった感じ。雑誌類もコンピュータ関係の難しい本が並んでいました。

5F

社員食堂





食堂長の佐藤さんに聞いたらおすすめ品は「全部おいしいヨ」だそうです。特に人気があるのはカレーや牛丼、カツ丼だそうです。

その他サウンドのスタジオ、恒温室、仮眠室、会議室、所長室…とまだまだ紹介しきれないよ。またページをとってドーンと紹介しましょう。以上が駆け足ではあるけど中研の全レポートです。これからもより面白いゲームの登場をみんなで応援しよう。

（GOD）

タイトー中央研究所上野所長インタビュー

新たな発想がヒットを生む

いまタイトーは燃えている。35周年の現在をスタート台として、開発部門はどう進もうとしているか!? タイトー開発陣にせまったぞ。

お話し…上野崇男さん（中央研究所所長）
インタビュアー…石井ぜんじ（構成）／GOD鈴木／C・C



開発でも最初はひとりで何でもやりましたよ

ぜんじ…タイトーにはいつ頃入社されたのですか。

上野…学校を卒業してすぐタイトーに入社しました。昭和41年の4月ですね。当時はクレーンゲームや、今みたいにモニター画面を使わないメカニカルなドライブゲームをやっていました。

初めてブラウン管を使ったゲームというのは、PONというアメリカのピンポンのゲームです。それがテレビゲームのはしりで、その3年後にタイトーのインベーダが出たんですね。その後、今日に至るまでずっと開発で、22年間やってきました。

ぜんじ…一番初めに手がけたゲームは覚えていらっしゃいますか。

上野…覚えていますよ。バスケットのゲームです。今でもどこかにあると思いますが、穴の中にボールを入れて、その番号のボタンを押してバスケットのゴールを狙うというのです。

当時は開発の人員は少なかったですね。今は分業化されてメカ、ソフト、サウンド、ハード、キャラクターと別々にやっていますが、私の入ったころはビデオゲームの会社というわけではなかったし、今とは違いました。電気回路やキャビネットの図面、仕様書など1人で全部やらされました。当時はこれが担当だといったら、1人で全部やるのが普通だったですね。

今にして思えば、その時の苦労のおかげで、いろいろなことがわかるので、役に立ってますね。インベーダーぐらいまではそんな日々が続きました。

オペレーションウルフはアメリカで断トツのヒット

ぜんじ…一昨年はバブルボブル、去年はダライアスとヒットをとばしてきたタイトーですが、ここ一年はどうだったと考えていらっしゃいますか。

上野…去年の秋口からオペレーションウルフというゲームが出ましたね。この台は日本でもそこそこ売れたんですが、それ以上に、アメリカ、ヨーロッパに筐体ベースでかなり販売できたんですよ。多分インベーダー以来最高だったんではないでしょうか。特に、アメリカでは去年の9月～10月ぐらいから出荷を始めて、今でも生産を続けています。

テーブルゲームではアルカノイドというヒット作もありましたが、オペレーションウルフは全米にタイトーという名を知らしめた代表作になるんじゃないでしょうか。

そして、今年に入ってはダライアスの筐体を使った忍者ウォーリアーズがありましたね。これも日本以外にもアメリカでかなり人気があったようです。

GOD…今は忍者ブームのようですからね。アメリカでは。

上野…そうですね。忍者ブームであるということと、2人同時のプレイができるということがよかったようです。アメリカだと、知らない人同志で2人で遊んでいたりすることがよくあるんですよね。日本では2人でやるとしても友人同志の場合がほとんどでしょう。ここが民族性の違いでしょうか。

C・C…編集部で、この夏にアメリカに行ったものがいるんですけど、あちらでの忍者ウォーリアーズの筐体は、日本のダライアス筐体とはだいぶ違うようですね。

上野…アメリカに出した筐体はアップライトで、横幅も少しコンパクトにしてあるんですよ。

なぜかと言うと、これはアメリカの市場の特徴に関係しているんです。

アメリカの市場は、日本で言う、いわゆるゲームセンターというのは全体の2割くらいで、残りの8割はシングルロケーションなんです。シングルロケーションとは、日本で言えばスーパーの一角にゲームがあるみたいなものですね。

そういうシングルコーナーでは

タイトーどう進む?



ゲーム台を4台以上置いてはいけないとか、法律で決まっているので、どうしてもコンパクトにせざるを得ないんです。
　他に、今年で成功したんじゃないかという機種はコンチネンタルサーカスです。これも日本、アメリカでまあまあヒットしたんじゃないでしょうか。

ハード面でも期待作続々

ぜんじ…それでは、今度は今年これから出るゲームについてはどうでしょうか。
上野…9月下旬になると思いますが、チェイスH.Q.というのが出ます。これはフルスロットルの筐体のコンバージョンですが、今までのドライブゲームの型を破ったものになるでしょう。
　これは、元はといえばアメリカ向けに作ったゲームなんです。従来のゲームは、対向車を避けて進むというのが普通ですが、チェイスH.Q.はできるだけ速く犯人の車を見つけ、体当たりして捕まえるというものなんです。タイトーアメリカや、海外事業部などから意見を聞いて作ったんですよ。
　その他に、トップランディングも出ます。これはミッドナイトランディングのパート2です。ミッドナイトランディングはその名の通り夜景ですが、今回は昼間のランディングもできるようになったというのが特徴です。
　トップランディングを開発することができたのはまさにハードの進歩だと思っています。今度のAMショーで出展しますが、業界で一番だと思っています。
　トップランディングのようなゲームは、飛行機の進入角度によって風景がどんどん変化していくわけですよ。他のゲームと違って、自分が割と自由に動けて、それに対して風景が変わっていくものですから、非常に高速な処理スピードが必要になるのです。技術的には問題ないのですが、商品として売り出すわけですから、あまり高価になってしまってはいけないし、あまり大きくしては筐体の中には入りませんね。そこで高速の演算チップ、カスタムチップというのが必要になってくるんです。
　これをタイトーで独自に開発しました。
ぜんじ…カスタムチップの開発でどのくらいの効果があったんですか。
上野…コストは3分の1くらいまで安くすることができるようになりましたよ。その他に大きいのは、コピーゲーム対策ですね。
　コピーゲームは、他のゲームメーカーが作ったゲームをそのままコピーして開発資金をかけずに安く売ろうというものですよね。しかし、このカスタムチップを使ったゲームの場合は、これは独自のものなので手に入りませんから、市販のICで代用するわけです。すると、市販のICをたくさん使わなくてはいけなくなってしまいます。それでコピーした基板の方が元の基板より高くなってしまって、コピーゲームの意味がなくなってしまうのですよ。



独創性を生かし未来へ向けてスタート

ぜんじ…それでは、二十一世紀に向けて、未来へのタイトーの戦略はどういうものでしょうか。
上野…今後、ゲームコーナーがどのように変わっていくのかということに、常に関心があります。まだ、今のゲームセンターというのは、暗いイメージが大きいようですね。
　では、具体的にはどうしようかというと、アニメティスペースというコーナーを作ればいいなと考えています。
　アニメティスペースというのは、ミニ・ディズニーランドのような感じで、子供連れで買い物か何かに来られた親子が、では子供をそこで遊ばせておこう、その間に用事をすませようという所ですね。買物の間でも安心して子供をまかせられるというような場所ができればいいですね。
　このアニメティスペースは多少大がかりになりますので、全部のゲームセンターがみんなこのようになるというのではなく、都市にいくつかという形になると思います。また、こういうスペースに入れるものというのは、今までのゲームとは少し違ったものになるでしょうね。他のゲームセンターと同じようなものでは、意味がありませんから。
　一方、今までのゲームセンターという形も残っていくと思いますが、こちらは最近大型筐体ゲームがブームですね。しかし、筐体の大型化というのはもう限界にまで来ているんではないでしょうか。スペース的にも現実に厳しい状態になってきていますし、これからは筐体ものでもできるだけコンパクトな形が必要とされてくると思っています。
　また、今までもそうでしたが、ヒットするものを生み出していく時には、独創性というのが必要です。タイトーがインベーダーを出した時も、敵が攻めてくるという発想はなかったんですよ。それまで。ブロック崩しのようなものしかなかったんです。ゲームに限らず、スポーツでも何でもそうじゃないでしょうか。誰かが始めた後にそれを模倣しても、マネはマネに過ぎなくて、結局本物は越えられないものですよ。
　独創性のあるものというのは、初めはなかなか認められないこともあります。10人で会議をしたら10人のうち7人が反対し、1人、2人が賛成して、それを押し切って世に出したらヒットしたということが多いんですよ。10人のうち10人が賛成したら、それは今までにあったもの、要するに2番せんじの場合が多いんですよね。
　タイトーの開発のスタッフとして欲しいのも、こういう独創的な発想力のある人です。ゲームが好きなのはいいのですが、アイデアがわいてくるというのは別のようです。
ぜんじ…それでは最後に、ダライアス筐体の第3作をぜひやって欲しいという読者の要望が多いのですが、それはどうでしょうか。
上野…プレイヤーの方達にどうしてもやって欲しいという意見があるんですか。それなら、要望に応えるように検討してみないといけませんね。プレイヤーの要望に応えるように、タイトーはこれからもがんばっていきますので応援して下さい。
ぜんじ…これからもパワーあふれる、ダライアス以上のゲームを期待しています。今日はどうもありがとうございました。

トップランディング
チェイスH.Q.
AMショー出展作品
開発
インタビュー

プレイヤーの立場にたってつくっていきたい

出席者 岩井晃さん
石指武さん
構成 C・C

ゲーム作りに直接たずさわっている開発の人達は、ゲームというものをどのように考えているのでしょうか？ また、プレイヤーに対して、作る側の見方は？ 普段表に現われることの少ない開発者のゲームに対する思いを聞いてみました。


ハード面の条件をクリアして夜から昼のランディングに成功した岩井さん。


一番好きなゲームはチェイスH.Q.、2番目はフルスロットル、次がアウトランという石指さん。

厳しい条件をクリアして しかも面白いゲームをと…

——まずご担当された最新作のゲームと、その紹介をお願いします。

岩井…トップランディングと言いまして、ミッドナイトランディングのコンバージョン（同じ筐体を使って内容を変える）ゲームです。ミッドナイトランディングが夜の飛行だったのが、昼とか夕方とか、また晴れ、曇り、雨天などいろいろな天候など条件を違えて飛ぶようになっています。もちろん、着陸するという基本的なものは同じです。

石指…私の担当したゲームはチェイスH.Q.というゲームですが、プレイしていただけましたか。このゲームもフルスロットルのコンバージョンゲームですが、内容はまったく違ったものになっています。

——作る時に苦労されたことはどんなことですか？

石指…海外、特にアメリカ向けに作れと言われまして、どんなものがいいかなぁと…。とにかく、ハデでガンガンやる様なものを作ろうと、いろいろ考えました。テレビや映画のカーチェイスシーンはかなり参考になりました。

あとは苦労といえるかどうか分かりませんが、コストをおさえてしかも内容の高い、おもしろいものをという要求が出されますので、それにハード的な面に含めてどう応えるかという…。

岩井…ミッドナイトを作る時にも、昼とか出そうと思ってたんですが、やはりコストの問題を含めハード的な問題で当時は無理だったんですよ。

だから、内容というか昼間のを作ってやるっていうのは、ミッドナイトのすぐ後から始めました。ハード的な問題というのは計算の速さの事ですが、夜を昼にするだけでもすごく違ってくるんです。ようやくそれがどうにかなって、トップランディングが完成した訳です。

——トップランディングも、チェイスH.Q.もアメリカの市場を狙っていると聞きましたが、そのあたりの事はどうなっていますか。

岩井…アメリカと日本では人間が違いますからね。考え方とか、ゲームに対する意識とか、ぜんぜん違っていますから、その辺の細かい所で、向こうの人の感性に合わせるということが必要でした。

それでもミッドナイトが割と良い評判だったんで、それをはずさない様に、画面の見ばえを良くするということを中心にしました。アメリカ人はハデ好みですから。

石指…本社に海外事業部という部署がありまして、そこの人はしょっちゅうアメリカなんかに行ってるんですが、そこの人達と話し合ったり、今アメリカで売れてい

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 才 性別 (男・女)

ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　　　)

①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年
③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年
⑤社会人 ⑥その他 (　　　　　　)

希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社  社

だーめすと編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 才 性別 (男・女)

ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　　　)

①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年
④大学 (　　) 年 ⑤懲役 (　　) 年 ⑥桃栗 (　　) 年
⑦社会人 ⑧半魚人 ⑨雑君先生 ⑩その他 (　　　　)

希望する賞品の番号	

キリトリ線

だーめすと 大読者プレゼントゥ!!

◆だーめすとのプレゼント応募用紙です。うけた方から順にご希望の賞品をさしあげます。卒直な御意見もお待ちしています。

㋑：だーめすとは、どこでお読みになりましたか？

㊀自分の部屋　㊁教室　㊂立ち読み　㊃その他（　　　　）

㋺：だーめすとで、一番おもしろかった所は？

㋩：だーめすとで、一番役に立った所は？

ご感想・ご希望

キリトリ線

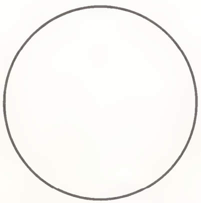
クイズの答え

スト



イラストコンテスト!!

さあ、右の絵は何に見えるかな？
君の想像力をふりしぼって挑戦してみてくれい!!



キリトリ線

GAMEST 11月号プレゼント

◆82ページのゲーメスト11月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：「ゲーメストアイランド出張所」原稿大募集.!!
（字数50字以内。テーマは自由。笑わして下さい。）

Ⓖ：その他のご意見もどうぞ。



るゲームの事などを聞いたりします。今は、やはりリアルでハデなものが一番高い評価を受けている様ですね。チェイスH.Q.にも、その辺の事が反映されていますね。

紙の上のものが次第に形に現われてくる それがたまらないんだ

——製作側として、プレイヤーにこんな風に遊んでほしいという様な所はありますか?

石指…チェイスH.Q.の場合、後半で犯人の車に当てる所で、短い間隔でガンガン当ててもらうと、迫力とかが解ってもらえると思います。後ろから当ててるだけじゃなくて、横からバンバンやってもらいたいですね。

岩井…トップランディングの場合、満点と言っても900点ですが、それにどれだけ近づけるか、姿勢とか角度とかを保つ様にするんですが、そのあたりが正しい楽しみ方だと思います。

面白い遊び方としては、わざとコースを外れて普通見れない地形を見たりするのも良いと思います。

——ゲームを作る事による面白さとか、楽しさといったものがあると思いますが、それはどんな事ですか?

石指…自分で考えたゲームというのは、最初紙の上だけのもので、それが形になって行くのが全体的に見えるという所ですね。もっと大きなシステムなんかだと、プログラムにしても、自分がどの場所の何をやっているのか解らない人も多いと思います。

ゲームはその点、大きなシステムとかプロジェクトという訳ではなく、むしろ手造り的な面が強いですからね、全体が見えるんです。それと、最初に考えたものに作って行く中で、どんどん加えられる部分が出て来て、出来上ったものは、最初より必ず良いものが出来るんです。そんな時、やってて良かったと思いますね。

岩井…ほとんど言われてしまった感じですが、あと、ゲームコーナーに行って、自分が作ったゲームで遊んでくれているのを見るとやっぱりうれしいですね。



大阪からかけつけてくれた石指さんと2度目のご対面、岩井さん。

いつも追及しているのはプレイヤーのニーズ

——プレイヤーの求めるゲームを作るために、どのようなことをしていますか?

石指…ゲームコーナーに行ったりします。昔子供の頃、チョークで地面に何か書いて、みんなで集まって遊んだりしましたが、今はそれがゲーム画面だと思うんです。みんなで同じ画面を見て、同じもので遊ぶ。それが面白くなければ集まりませんよね、そういう所を見に行きます。

岩井…私は、調査(ロケテスト)として、よくゲームコーナーに行きますよ。このゲームの開発者ですが、と言ってプレイヤーの意見を聞いたりします。

——ところで、ヒットするゲームとはどんなゲームだと思いますか?

岩井…プレイヤーの満足度だと思うんですよ。単なるプレイ時間ではない。3分で終っても100円出す価値のあるゲームはあるし、20分30分遊んでも満足しないものもあると思います。

それを満たすものは、迫力とか爽快感などもあると思いますが、プレイヤーのニーズというものは変ってきますし…。これだ!というものが、まだつかみきれていないけれど、それを常につかもうと思っています。

石指…プレイヤーのニーズというものが分かったら教えてほしいですね。

ただニーズに合ったタイミングというか、時期を逃がさないことも大切だと思います。それと現実に近づいた中で、実際には出来ない事をプレイヤーに体験させるという様なこともあると思います。そのためには、よりリアルな表現が必要となるでしょう。そういう方向に向かいつつあると思いますね。

ロングランできるゲーム これをつくりたいですネ

——今後どの様なゲームを作って行きたいと考えていますか?

岩井…テーブル型と大型で別れて来ると思うんですよ、方向性がかなり。大型のものでは、よりリアルに迫力のあるものになって行くでしょうし、テーブルはまだ色々なジャンルがありますからね。次の作品はこれだとは言えませんが、今後に期待して下さい。

石指…やはりプレイヤーがすごいと思ってくれる様なもの、ロングラン出来るゲームです。これは大型でもテーブルでも言える事だと思いますが、そういうゲームを作りたいですね。

——最後に今のゲームやプレイヤーについて、何か言いたい事などありましたら一言。

岩井…今のゲームというのは私が見て、すごく難しいと思うんですよ。あんなに難しいゲームを楽々やってしまうようなプレイヤーはすごいですね。ゲーメストの読者の人達はきっと、みんなそんな人達なんでしょうね。

——そんな事はありませんよ。むしろ、そうじゃない読者の方が多いんですが。

岩井…じゃあ、なんであんなに難しいんでしょうね。たしかに、難易度の付け方と言うものは難しいんですが、今のはちょっとむずかしいと思いますね。

石指…そうですね。コミカルスポーツ物なんかでも、画面を見て面白そうだとやってみると、動かし方がわからない内に終ってしまうものなどありますから。遊ぶ立場に立って始めて分かる、という…。そうしたものは難易度というより、もっと基本的な所を変えて行くべきだと思います。

岩井…私達はいまつくる立場、いわゆるつくる人、なんですが、同時に時々、というよりもいつもプレイする立場にも立ってつくっていかないと満足していただけるようなものはできないぞ、って思っています。

石指…がんばりますので、ゲーメストの読者のみなさん、これからもよろしく応援して下さい。

——どうもありがとうございました。

トップランディング



ミッドナイトランディングの筐体使用第2弾。ミッドナイトランディングが夜の飛行だったのを、ハード面の問題をクリアして昼の飛行体験ができるようにした、画期的なシミュレーションゲーム。

チェイスH.Q.



フル・スロットルの筐体使用第2作。このゲーム、ゴールすることが目的じゃてくて犯人を捕まえることが目的。相手車をよけるんじゃなく、ぶつけていくんだ。スリル満点。ユニークな　音声合成も魅力だね。

プロフィール

岩井　晃

54年入社。生産技術、ハード開発を歴て2年前からソフトを手がける。代表作はミッドナイトランディング。趣味…旅行、電車に乗ること。

石指　武

58年入社。動機はゲーム好きで作ってみたかったから。代表作はキックアンドラン、フルスロットル。大阪でソフト開発を手がけている。趣味…スキー、バイク。

〈敬称略〉

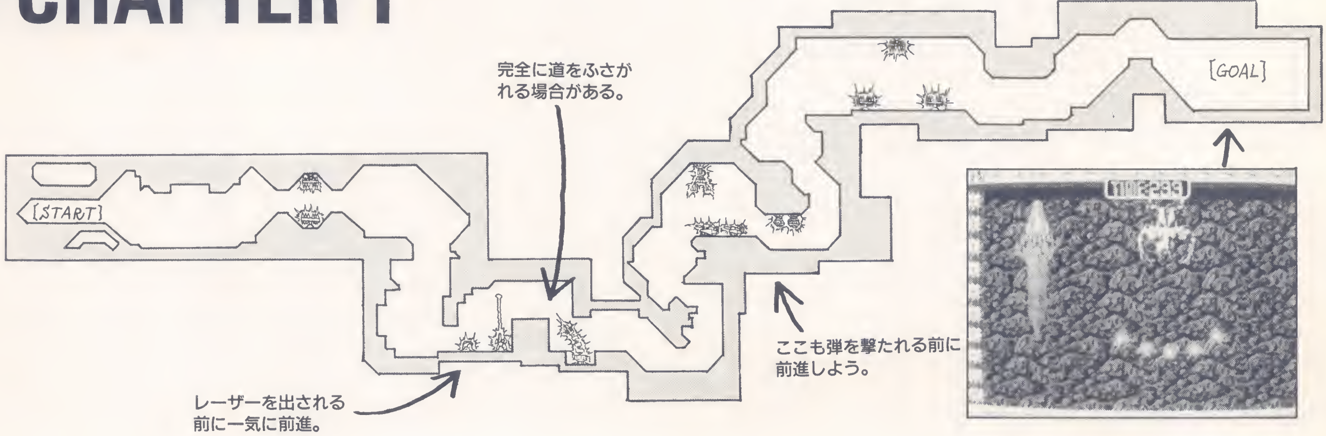
山河悠理　マップ：ずる

サイバリオン

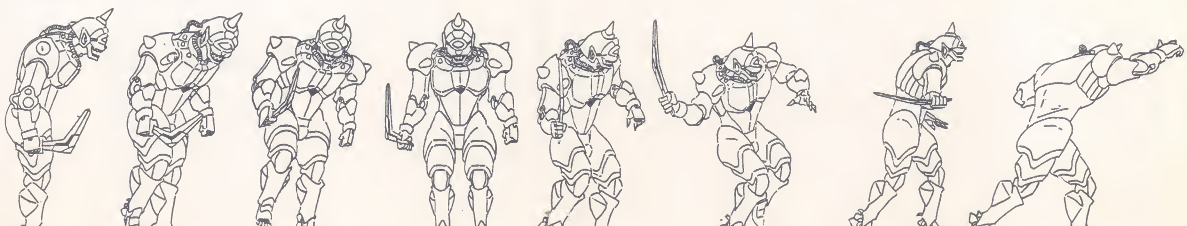
© タイトー

前号で紹介したとたん、びんびん反響が寄せられている。期待大のゲームがついに発売された。君はもうプレイしたかな。すばらしいグラフィックを見て感動した人も多いだろう。今回は基礎編のマップを中心にして紹介だ。

CHAPTER 1

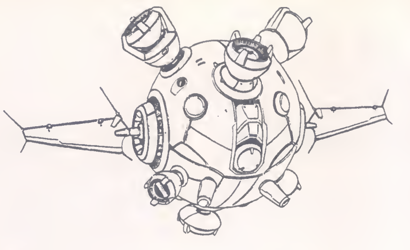


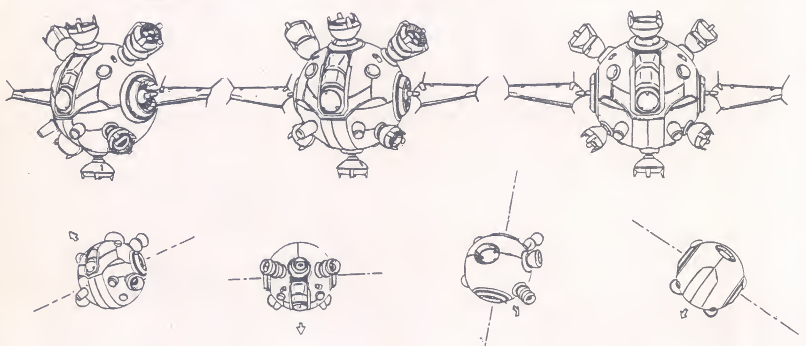
ガットノイザー
最強（?）の敵。資料には、この倍のパターンが載せられている。ブーメラン投げに命を賭けているようだ。

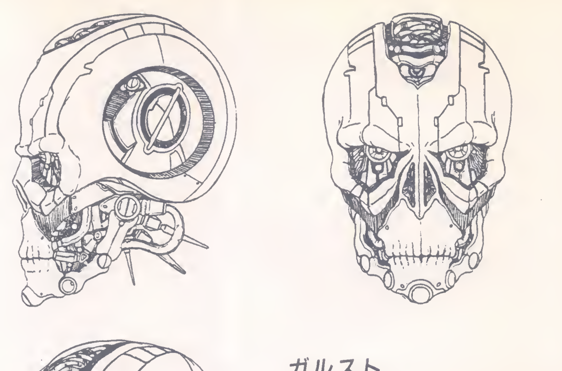


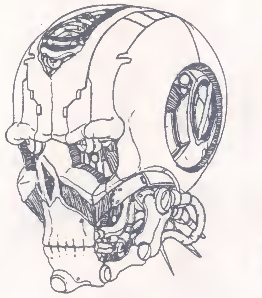
プロフォス（PLOPHOS）

ワープ出現後、サイバリオンの頭に向かって突進してくる。画面内からワープしてくるものもいる。



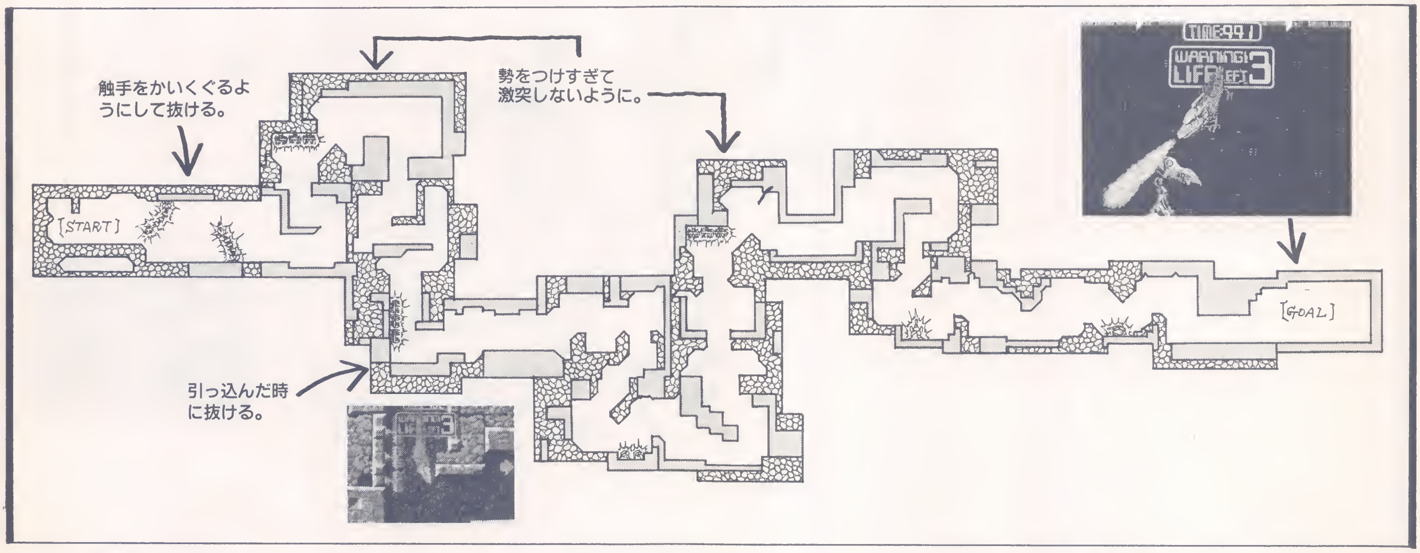


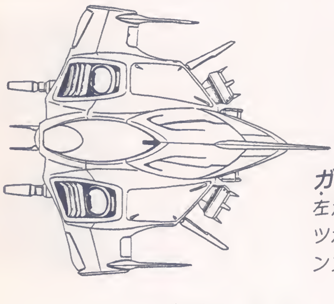


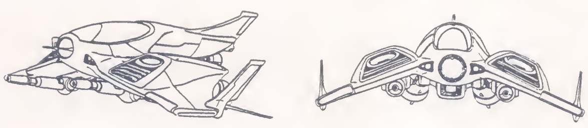


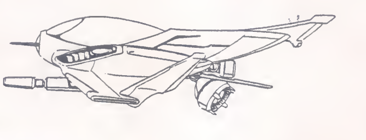
ガルスト

一定時間以上同じエリアでねばっていたりすると出てくる。画面外から自機を狙って直進する。



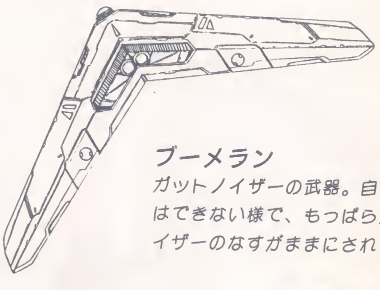






ガルダー（GALDER）

左が前。ダライアスのボツボス、ビックラジャーンヌ（エイ）の面影が。



ブーメラン

ガットノイザーの武器。自ら動く事はできない様で、もっぱらガットノイザーのなすがままにされている。

基本操作のおさらい

前号でも書いた通り、操作はトラックボールにボタン１つ。トラックボールでサイバリオン（竜）を操作して、ボタンで火を吐く。

サイバリオンはトラックボールによって360度方向へ自由に動かせる。トラックボールを速く回すことによって移動スピードも速くなる。

ボタンを押しっぱなしで火を吐き続けるが、そのまま吐き続けていると画面下にあるゲージが少なくなり、火力が弱くなっていき、最後には火が吐けなくなってしまう。

ゲージを回復させるには、ボタンをはなしてサイバリオンを移動すると回復する。サイバリオンが速く移動すればゲージの回復も早くなる。

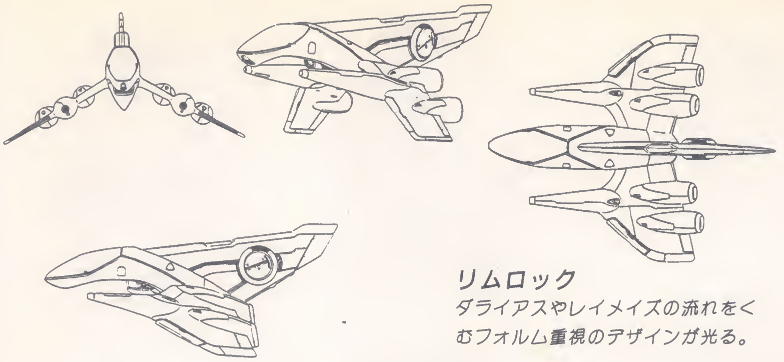
役立つマップ 基礎編の4面まで

今回は基礎編の4面までのマップを紹介しましょう。

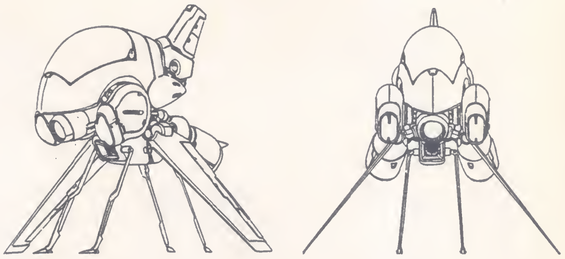
マップには破壊不可能なバリアを張った固定キャラの位置は正確ですが、いきなりワープしてくる敵などに関しては無視しています。

また、難しいと思われる場所については写真で補足しています。

このマップを参考にして、自分なりのルートやパターン作りの参考にしてください。

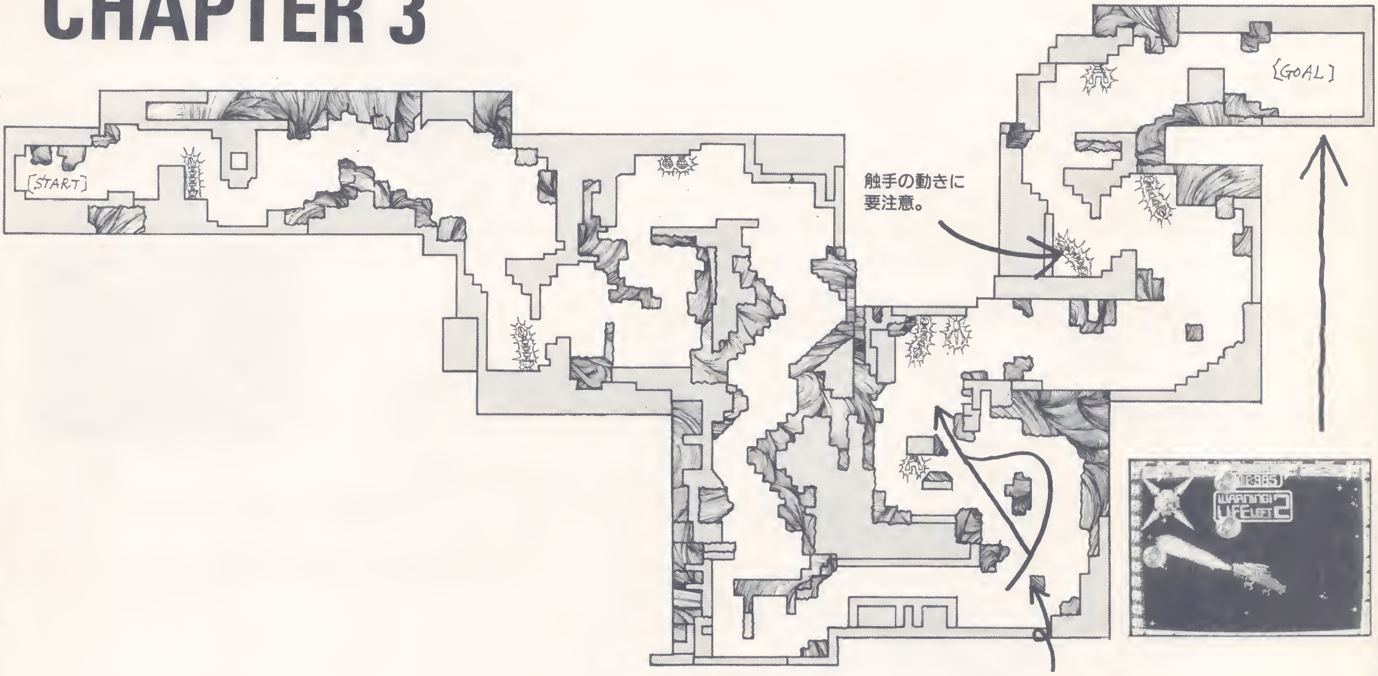


リムロック
ダライアスやレイメイズの流れをくむフォルム重視のデザインが光る。



セップリア
チョロQ版R－9ではありません。

CHAPTER 3



難しいけど攻略法だ

「攻略法」と一口に言ってもはっきり言って書くことが難しい。

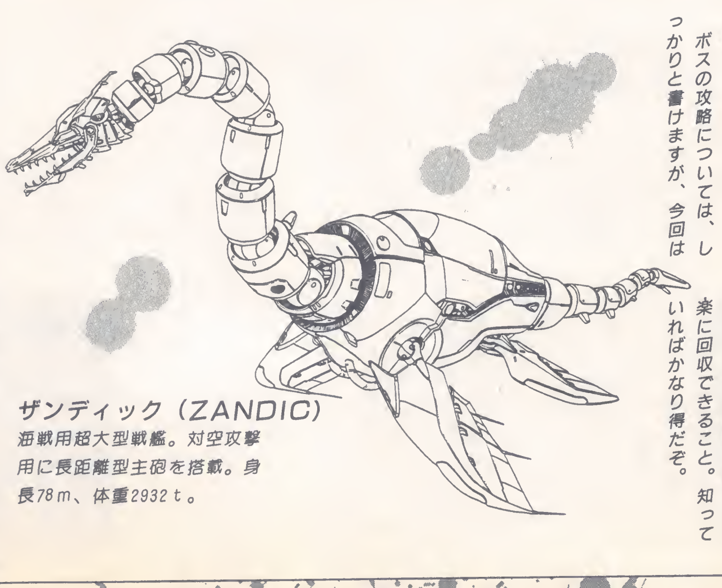
というのも、操作は360度動かせるので、トラックボールに慣れるのがまず第一。聞くより読むより、とにかく回数を積んで、トラックボールに慣れることだ。

そのほかは、面のマップを覚えてパターンを作るということがあるんだけど、基礎編なら毎回同じマップなので別に関係ないのだが、実戦編では毎回マップが変わるのでパターンの作りようがない、というのが苦しいところだ。実戦編については次の機会に取り組んでいこう。

ボスの攻略については、しっかりと書けますが、今回は発売されて日も浅いので、次号で取り上げていきましょう。

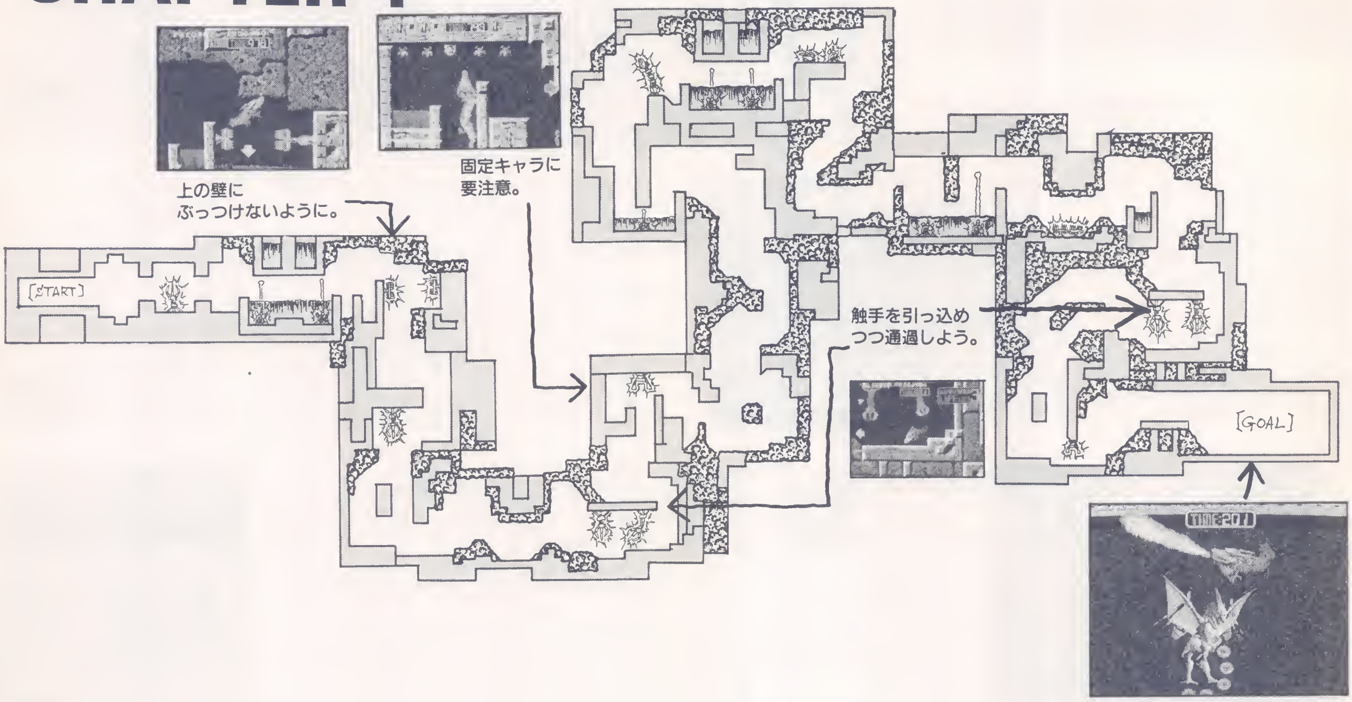
一応、全体的に言えることは立ち止まらずに突っ走ること。止まってしまうと壊せない障害物が動いて通ることができなくなることがあり、一定時間待たされてしまうからだ。ちょっとコースがはずれた程度で止まるぐらいならいいかもしれないけど、慎重になり過ぎていちいち止まっているようではタイムがなくなってしまうし、メカスカルも出てきてしまうこともある。急いで、なおかつ正確に動いてダメージをくらわずに進むということ＝攻略法なのである。

知識としては、障害物は画面に現われてから一定時間になると動き出すことと、破壊できる敵を倒して出るアイテムは、倒した瞬間に重なれば楽に回収できること。知っていればかなり得だぞ。



ザンディック（ZANDIC）
海戦用超大型戦艦。対空攻撃用に長距離型主砲を搭載。身長78m、体重2932t。

CHAPTER 4



ゲームに金縛り!!

業務用ビデオゲームのソフトが手に入る!!

ゲームセンターで使っているゲームがあなたの部屋でプレイできます!!大型機種(アウトラン・スペースハリア等)を除くゲームならすべてOK。
当社のテレビキットとゲームソフトを組み合わせれば、あなたの部屋がゲームセンターに変身!!
ゲームソフトは¥10,000のものから、最新ソフト¥168,000まで各種取り揃えております。

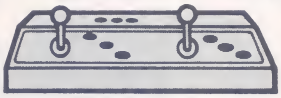
(例)サイドアーム…20,000円・黄金の城…25,000円・ゼビウス…10,000円・リアルマージャン…10,000円・恋のホットロック…25,000円・源平討魔伝…50,000円・ダブルドラゴン…60,000円・サラマンダ…50,000円・1943…45,000円・ドルアーガの塔…15,000円 etc…

●全品完動品、説明書付、保証付です。ゲーム機本体の販売もしております。

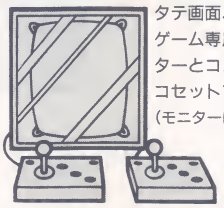
ゲーム機本体

コントロールBOX

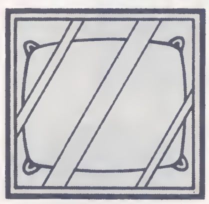
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000
Bタイプ：パソコンテレビのRGB入力に接続してプレイします。アナログRGB、200ラインマルチスキャンならOK。¥28,000
Cタイプ：A+Bの機能で¥37,000
自作キットはそれぞれ¥5,000引きです。

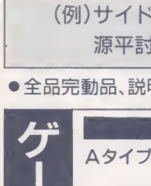

㈱キョーワインターナショナル社製です

14インチモニター+コントローラー


タテ画面、ヨコ画面OK
ゲーム専用14インチモニターとコントローラー2コセットで¥55,000です。
(モニターは中古です)

20インチモニター


タテ画面、ヨコ画面OK
大画面20インチモニター、RGB21PIN端子付 ¥55,000
(モニターのみです)



●営業時間:AM10:00▶PM8:00
日・祭日もやってます!!
(日・祭日はイキナリ休む場合がありますので、ご来店の方は必ずTELしてから来てね。)

商品ご希望の方は、電話でソフトの値段を確認してから現金書留で代金をお送り下さい。商品は代金到着後スグ発送致します。
●ゲームソフトの価格表をご希望の方は、60円切手2枚同封のうえテクナートGM係までお送り下さい。

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

全ての答えを今ここに……最終面まで攻略してあるぞ。

石井ぜんじ

©ジャレコ

5面から8面

魔魅伝説

5面 墓場

この面で問題となる敵は、空中を飛んでくるゾンビだ。ある場所に来るといきなり画面外から体当たり攻撃をしかけてくる。逃げ切ることのできない強敵だ。

この敵は逃げられないので倒すしかないのだが、ここでちょっとしたコツがある。こいつが出現したら、オノを投げず、敵に向かって剣を突き出していると楽に倒せるのだ。つまり、ボタンは押さない方がいいのだ。そうして、敵が突っこんできて自爆するのを待とう。

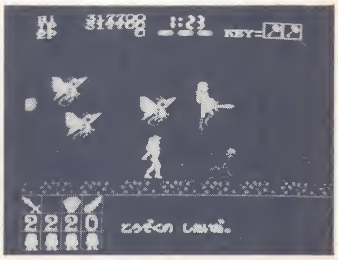
カギに関して言えば、まず墓場の中にあるカギのある部屋を見つけることが大切だ。手あたりしだいに地上の墓場をしゃがんでみれば見つかると思う。



ここから出た直後が難しい。

決め手の赤のカギは盗賊の死体の所にある。ここに行く途中で強敵の1面ボスとプチドラゴンが出現するが、3面の最後と同じようにボスを相手にせずショートジャンプで飛びこえてしまうといい。

地下にある店は、この面で体力回復の薬を売っている唯一の場所なので、いつもここに逃げこむようにしよう。



ショートジャンプでとび越えてしゃがもう。

この面には浮遊の羽根と1UPもある。いずれも隠れショップという形になっているので見つけておこう。また、この2つの店でもそうだろうが、この面は店を出た瞬間にゾンビに襲われることが多い。店を出た直後に、浮遊の羽根をうまく使って空中でゾンビを倒すパターンを作るといい。

5面はゾンビ対策のパターン作りが問題で、しかも時間にもそんなに余裕がない面ではある。しかし、ノーミスで行くことはもちろん可能だ。

5面ボス ドラゴンゾンビ

このボスは頭部から強力なファイヤーを吐いてきて、しっぽや頭に当たるとはねとばされてしまう。特に、火に当たると体力に関係なく一発死になるので注意しよう。

攻略法は、ドラゴンの頭部が一番伸びた時に剣だけが当たる場所にいて、火をジャンプでよけてゆくのがらくな方法。位置は画面のまん中より少し左といったところだ。ここならしっぽにも当たらないし、よけいな動きもこちらがしなければ楽勝だ。



この位置でジャンプして火をよければいい。

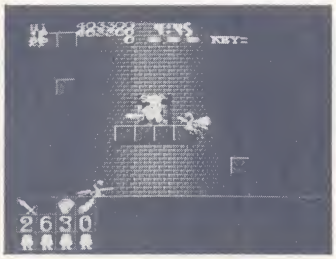
6面 城の外

この面は最も謎がごみいっている。この面の全ての謎が解ければクリアしたも同然だろう。

まず先に、アクション的に大切なパターンを書いておこう。

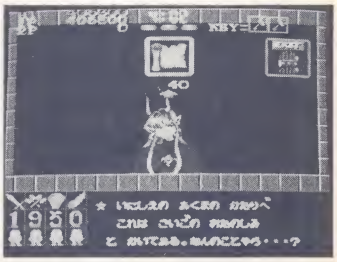
まず大切なのは、初めの店への行き方だ。店に階段を登って行こうとすると、プチドラゴンが体当たりしてくる。これが辛い。

ここはジャンプボタンをひたすら連打して、ショートジャンプで階段を登っていこう。そうするとノーダメージで店に入れる。

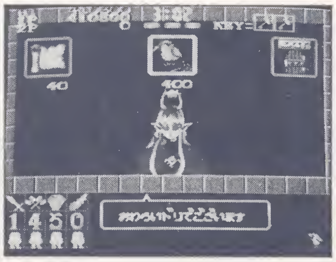


この店を中心に行動しよう。

店に入ったら、中には回復の薬と無敵の薬があるのでライフを回復させ、無敵も買ってカギ集めに回ろう。



ロストワールドの服と同じようなもの。

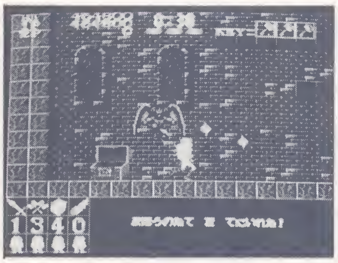


出た!! 必殺おわらいドリ。

カギは木の上に1つ、城の入り口に1つ、魔の楯のある部屋に1つある。

さて、この面は恐るべき謎がいっぱい隠されているので解き方を説明していこう。

まず、店で情報を買いたいのだが、通訳鳥を買わないと言葉がわからないので、とりあえず右側の中段にある店で通訳鳥を買おう。



この楯なしにクリアは難しい。



月にのってしゃがめ!!

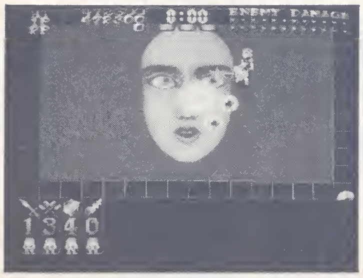
そうすると、魔の楯や魔の剣のある場所が他の店でわかるようになる。それがわかったら、今度は問題の呪文の文字を探そう。

呪文の文字は、3つの文字の巻き物があり、この3つの文字の中から1つを選ばなければならない。1つ見つけたからといって、いい気になっていると最後でやられるぞ。

これらの巻き物は隠れSHOPで売っているので、店を見つけなければいけない。隠れSHOPは3つはあるので探してみよう。実はカギや宝箱の近くにSHOPが隠れているのだ。おわらいドリ、うらないドリも見つけていれば完璧だ。

6面ボス 人面&火目玉

このボスは、目玉から弾を撃ち、それに加えて永久パタ



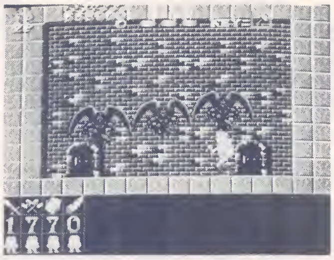
ここで垂直ジャンプを繰り返す。

ーン防止キャラクターと同じような敵が1匹出現する。目玉から出る弾を楯で防ぎつつ火目玉の方はジャンプでかわさないといけない。

ボスは目玉が弱点で、ジャンプすると剣がちょうど目にあたる高さになっている。そこで、オノを投げないようにしてタイミング良く垂直ジャンプしていけば火目玉もよけられるのだ。火目玉が自分に当たりそうになったら垂直ジャンプすること。

最後の城 7面

この面は最後の城というだけあって、アクション的にかなり難しい。しかも迷路状になっているので注意しよう。進んでいくと、絶対に1ダメ



必ず1ダメージくらう部屋。

ージくらわないと進めない部屋や元に戻されてしまう落とし穴などがある。また、浮遊の羽根がないと絶対先に進めないところがある。

前半はこのようにトラップがかなりあるが、その分回復の薬の入った宝箱があるのでカギをちゃんと取って進んで行けば大丈夫だろう。

途中の店ではいろいろな物を売っているが、ライトソードだけは必ず買っておこう。

ライトソードはそれまでに持っていた剣の攻撃力を2倍にするので、魔剣×2で最強の攻撃力になるぞ。

赤いカギはユニコーンのい



BANDYの部屋。左下のあたりが怪しい。

る部屋にある。この部屋で、呪文の最後の文字はBANDYの中の1文字と教えてくれる。ここまでに壁に書かれていたヒントを参考にすれば、どの文字かだいたいわかるはずだ。

城の高い所に登って、渡り廊下のような所までくればボスまであと一息だ。しかし、ここがかなりアクション的に難しい。

渡り廊下はまず右に向かい、部屋に入って今度は左に向かうようになっている。それぞれについて説明していこう。

初めに右に向かう時は、できるだけ画面を上にスクロールさせないように進んでいけば、ガーゴイルが出てこないので非常に楽に進める。

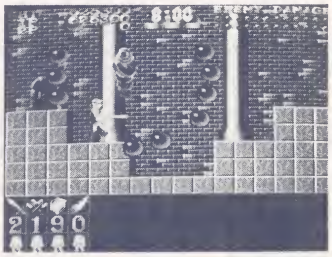
途中の部屋には、1面のボスとプチドラゴンがいる。ほとんど1ダメージくらってしまうが、入った瞬間のレバーさばきによってはくらわないこともできる。間違っても2ダメージはくらわないこと。

最後の左に向かう通路ではやられると下の階に戻されてしまうので注意しよう。さて、ここで出現する敵は、ガーゴイルと空飛ぶゾンビ、マジシャンだ。強い敵がそろっているが、パターンを作れば楽になる。

まず、初めにマジシャンが出る所までは一気に突っ走る。すると、ガーゴイルが1匹出てこなくなる。これだけでも大分楽になる。

次に、ゾンビが飛んでくるから、ここは慎重に歩いて行こう。そのうち、ガーゴイルが2匹頭の上に飛んでくる。そして、その直後に1匹ゾンビが飛んでくるが、これが最後のゾンビで、後はマジシャンしか出てこない。だから、一気にジャンプして、浮遊しながらマジシャンを飛び越えていこう。

7面ボス マジシャン



この位置が攻撃しやすい。

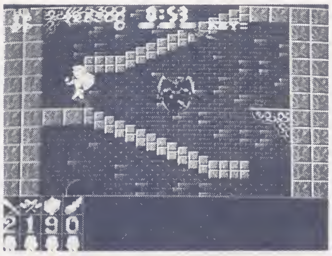
このボスは左右に動きながら全方向に弾を吐き出してくる。魔の楯が必要だ。

一見強そうなボスに見えるが、左右に動くパターンは決まっている。これさえ見切れば攻略パターンは見えてくる。一番下の段にいれば、体当たりはされないのだが、こちらも攻撃しにくいので、左の中段にいて止まって剣だけ当ててやるのが速い方法だ。ただし、マジシャンが一番右に行った時には体当たりされるので下段に逃げよう。

階段十青の部屋 8面

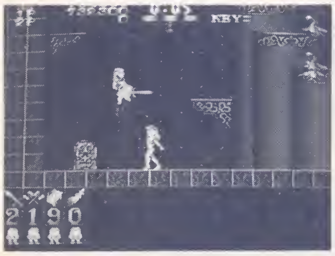
とにかく、ボスに行くまでに1分しかないので急ぐこと。アクション的には今までと比較にはならないほど難しい。

初めの部屋は、上に登って行く階段があり、こうもりと



超難度。とにかく急ごう。

ガーゴイルが出現する。ここでのコツは、ガーゴイルを1段下の段で小ジャンプして、わざと速めに出現させるという。いきなり体当たりをくらうことがないからだ。ここではガーゴイルが2匹出現するが、1匹倒して、残りの1匹は連れて逃げていくのがいいと思う。2匹倒すと時間が足りない。

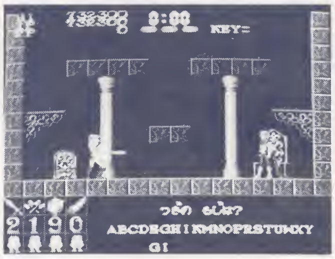


ショートジャンプで飛びこし、走る!!

“まかい”と名のつくゲームはとにかくやってみよう。
（なぜだ？ 意味がわからん。）

次の部屋は、宿敵、1面のボス&プチドラゴンがいる。ここは、入った瞬間ちょっと右へ助走をつけて小ジャンプで飛び越すこと。その後の階段は右側を登ろう。

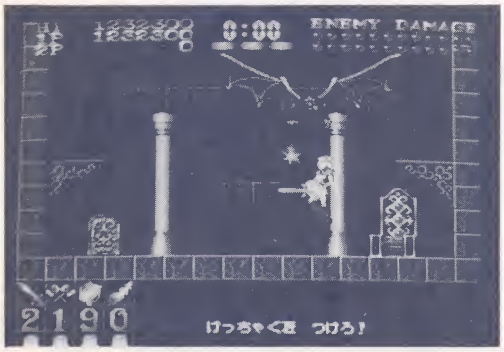
8面ボス ウィザード



呪文の文字はGIX G???

さあ、ついにウィザードまで来た。呪文は全部わかっているかな。呪文は一応、メチャクチャな呪文でなく、発音できるつづりになっている。これがヒントだ。

ここで呪文が違うと、お姫様が連れ去られて、世界は再び闇に包まれてしまうぞ。呪文が合っていればウィザードは正体を現わし、巨大なコウモリとなって攻撃してくる。



体当たりされずに剣だけあてよう!!

とにかく、まず体当たりをかわすように工夫すること。左右に動きながら、左端、右端に行った時に垂直小ジャンプで誘導するのだ。こうしてよけつつ、ジャンプの最中で剣を当てて行くのだ。このボスと闘っている最中は、攻撃ボタンを押さないようにするのも忘れてはいけない。

このウィザードも、表示より耐久力があり、なかなか体力は減らないように見えるがひたすら粘ればノーミスで倒すこともできるぞ。

さあ、ボスを倒すと残0人で100万、残1人で200万、2人で400万、3人で800万、ノーミスで1000万のボーナスが入り、クリアボーナスは200万か300万入るぞ。

先行している君なら、ノーミスクリア稼ぎなしの1400万をめざそう!!



眠れぬ夜はもう2度と来ない。エンディングだ。

メチャ安い!! 大ゲームセンター



●1ゲーム10円,20円より～

**なつかしいOLDゲームからニューゲーム
そしてメダルゲームまで120種あります。
子供から大人まで楽しめる店です。**









テーブルTVゲーム機

格安販売!



●14インチ 10,000円

●18インチ 25,000円

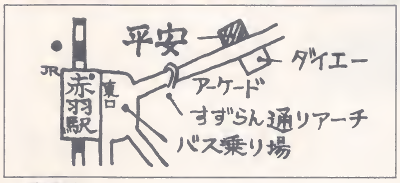
（完動品・整備済）

●ゲーム基板 5,000円より

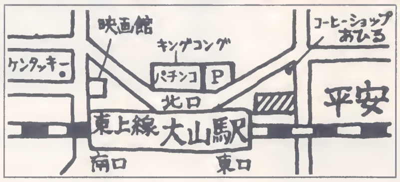
（タイトルジャケット配線図付）

※詳しい資料・プライスリストは60円切手２枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。

※ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。



●赤羽店



●大山店

ゲーム平安

■赤羽店 〒115 東京都北区赤羽2－9－2 ☎03(903)1871

■大山店 〒173 東京都板橋区大山東町18－9 ☎03(962)4745

伊賀忍術伝

五神の書

忍法を使ってボスを倒せ!!

世界を舞台に忍者が活躍

©ジャレコ



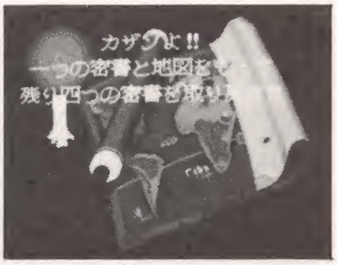
タイトル画面

ストーリー

伊賀の里に代々守られていた五神の書が何者かに奪われてしまった。五神の書とは五つの巻物のことで、それぞれに1つずつ忍法が記されているのだ。

日本中の伊賀忍者達が捜し回り、何とか1つの密書と世界地図を見つけて来た。その世界地図を唯一の手がかりに残りの4つの密書を取り戻さなければならない。

選ばれた若者、カザンは1つの密書と地図を持って世界各地に隠された残り4つの密書を取り戻す旅に出発した。



カザンは世界各国へと旅立つことになった。

操作方法

8方向ジョイスティックと2ボタンで操作する。

レバー操作で特徴がある所といえば、洞窟、テントの中等に入る時にレバーを上に入れるということと、ジャンプ中にレバーをナナメに入れると回転ジャンプをするという点だ。

ボタンは攻撃ボタンとジャンプボタンの2つ。攻撃ボタンは1回押すとノーマルの武器で攻撃でき、押し続けると忍法ゲージが上がっていき、放すと忍法が使える。ジャンプボタンは押す長さによって高さが違うようだ。

忍法について

忍法は攻撃ボタンを押し続け、ある一定の所までためて離すと忍法が使える。

密書を取り戻すと、忍法ゲージが増えていき、さらに長い時間をためると新しく取った忍法が使えるようになる。つまり、強い忍法ほど長い時間ボタンを押しておかないと使えないわけだ。また、ボタンを押した長さで武器の使い分けができるということも言える。

忍法の種類

○火炎玉…火の玉を前方へ発射する。

○風雪波…吹雪を前方へ発射する。

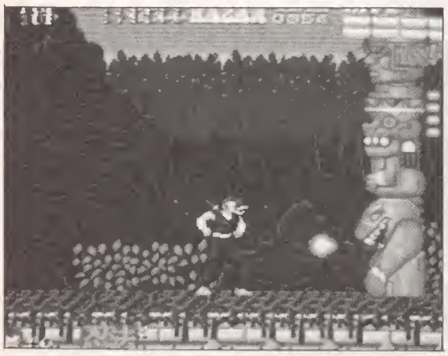
○火山道…四方に火柱を発射する。

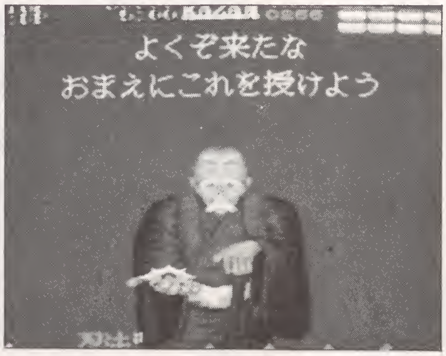
○爆風電…プレイヤーを中心に大爆破する。

○地神龍…画面全体を揺らして画面上の敵を一掃する。

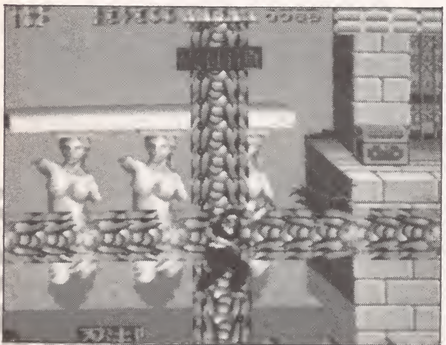
忍法は各ステージのボスを倒すごとに1つずつもらえる(火炎玉は初めから持っている)が、後からもらった武器の方が破壊力は高い。特に、ボスに対しては忍法は絶対に必要だろう。

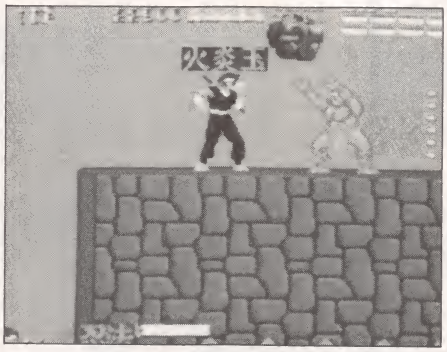
また、通常の攻撃武器も各ステージにいるお爺さんに会えればパワーUPしていく。手裏剣、鎖鎌と使えるようになっていくぞ。


2面ボス、トーテムポール。



よくあるパターンだ。


3面はギリシャだ。火山道を使っている。



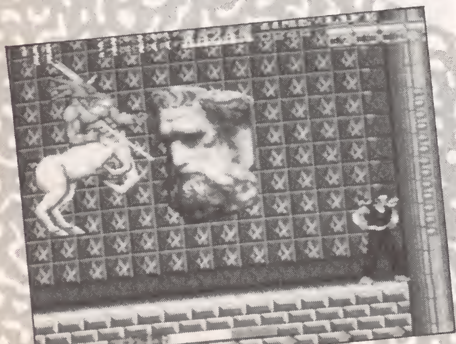
1面ボス、ジェロニモ族の巨人登場

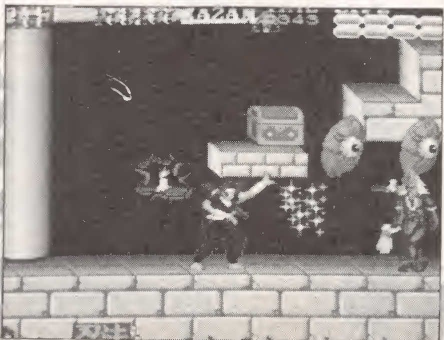
やってみてもいいのでは…

このゲーム、そんなに難しくなくて、何回かやってパターンを作れば確実に進んで行けるだろう。銀河任侠伝が好きだった人は、とりあえずやってみてもいいのでは?

(ぜんじ)


1面。舞台はアメリカだ。


3面ボス。いったいこいつは何者?


2面はアフリカだ。


このテントに入るとパワーUPだ。

もうエキストラステージを体験したのかな。えっまだ! しょうがないなぁ。(なんてウソウソ)君もエキストラステージに必ずいける!!

パワードリフト

発売から2ヵ月近く。上手い人はガンガンタイムを縮めてるけど、とりあえずクリアしてない人、エキストラステージにいってない人のために、どーんと詳解しよう。

ずる
バイオ
協力:帝

©セガ

パワードリフト人気も好調!

8月の初旬に出まわり初めて2カ月、人気の方も現在好調!

昼間の時間帯で、まず空いていることはないし、上手い人がやってると人が集まってくるし、今でも注目度はナンバーワンではないでしょうか。ゲーメストの読者の方にも、とりあえずは1回はやったという人、かなり多いはず!



ちょっとモーターが止まってしまうハプニングがあったりしますが、今のところ、筐体がボロボロというのは見てないですね。(いやー今までの体感ゲームって壊れやすかったもので)現状はこんなものかな。

どーんと全25ステージ攻略しちゃおう!

どーも全コースをやってる人は少ないみたいで、どれか1つのコースだけ集中的にやっているので、今回は3人(ずる、バイオ、帝)で攻略しようと思います。やってるコースがいっしょになって、やってないところやらなきゃいけなくなったりもしましたが、とりあえずは、全コース、エキストラに行けるぐらいには上手くなっていますので、心配しないで下さいね。

ちょっと文の量が少な目だけど、本来、このゲームでの攻略は何かと言われたら、次にどっちのカーブ、そのカーブの大きさ、減速するのかといった単純なもの。内容としては、アドバイス的なものになるでしょうね。

はっきり言えば、身体で覚えて頂くしかないと思います。それが体感ゲームのいいところではないかと思うけど。(悪いところは、1回のゲーム料が高いというところかな。)

とりあえず上手い人のを見て、覚える(画面をね)それが一番速い方法ですね。あとは、自分の反射神経がものをいいます。どれだけ早く反応して、ハンドルをきるか、アクセルを離すかでしょう。

では次に、基本テクを書きましょう。

パワードリフトの基本的なテクニック

感じとしては「OUT RUN」とそう変わらないと思います。ほぼ全面にわたって全速で走れるし。テクニックと言えば、減速の仕方でしょう。それについてふれることにしましょう。

1つは、ブレーキで減速する方法。確実性(急減速の)はあるのですが、スピードが落ちすぎるのが難点では…。

2つ目は、アクセルをゆるめることです。このやり方は多くの人がやっているようなので、やりやすいのではないでしょうか。私としては、これがオススメ。

最後にギヤです。一時的にローにして減速するわけです。ポールポジション(ナムコのレーシングゲーム)と同じテクニックです。ある程度までしか落ちないので、落としすぎることはないのですが、加速ができないのでつらいです。

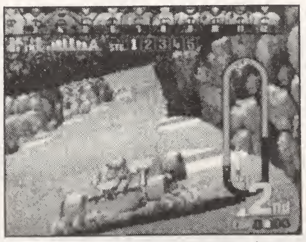
他のテクといえば、ハンドリングでしょう。急カーブから小カーブまで色々とあるので、切る具合に気をつけるようにしたいです。ほとんどのカーブは、全開にハンドルを切って曲がれると思います。

では、各コース別に攻略に入りたいと思います。

攻略 ⇦ Aコース

ステージ❶

特に難しいステージではないと思う。スタートしたら右へ、直線、右へ、直線で1周。



1ステージ。ハンドルを切りすぎないように!

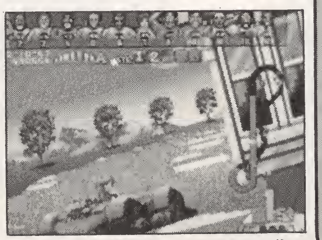
ポイントとしては、2回あるあのカーブについて。ハンドルを全開に切ってしまうとインに入りすぎるので、切りすぎないように。

LAPタイムは、16秒後半を!

ステージ❷

スタートして大きく右へ曲がると、左、右とゆるいカーブを抜けると最終コーナー左への急カーブが待っています。少し減速をして曲がり切れば、1周。

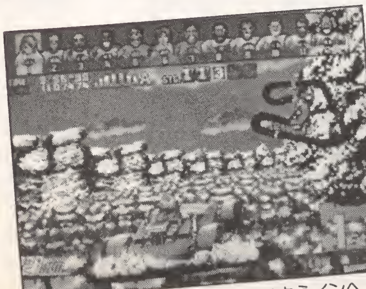
ポイントとしては最終コーナーのところ。減速のやり方ですが、アクセルをパッと離すのがベター。ギアをガチャと一瞬でやるのがBESTって感じです。あとは、カーブ徹底してインをつくること!



2ステージ。家にぶつかるくらいインをつく。

ステージ❸

スタートして、しばらく走って、左へ中カーブ、で直線があって左へ小カーブ、また直線。次からゴールまでのコ



3ステージ。コースOUTしないようインへ!


入りすぎるとスピードが落ちるぞ。

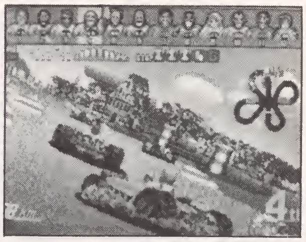
ースはカーブだらけ！ 左へ急にカーブのあと坂を登りながら右カーブを全速で曲がって、最終の左カーブ（急です）を無理せず減速して1周。

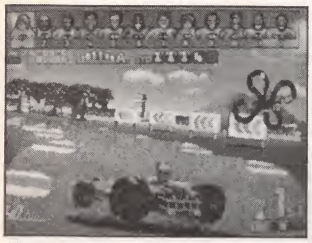
ポイントとして、後半の連続するカーブですね。左、右ーっ、左ですね。最後のカーブで減速することを忘れずに。

ステージ4

コースを見ただけで、うんざりという人もいるのでは。

もうここは覚えて頂くしかないでしょう！ 頭で覚えるより身体で覚えた方が早いでしょう。


４ステージ。もう次のカーブが待っている。忙しい！

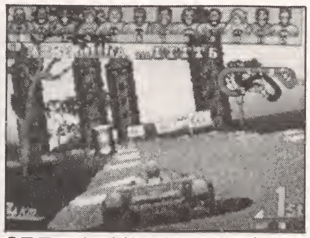

どのカーブもインをついてタイムを縮めなきゃ！

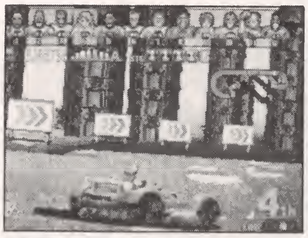
スタートして、中左カーブを曲がって、右への急カーブを曲がって、中右カーブを曲がり切ると坂を登ってジャンプ！ 着地して左カーブを曲がって、小左カーブを曲がると、最終コーナー右カーブ（けっこうきつい）を曲がると1周。

ポイントは、カーブを覚えること。常に画面で、先の方を見て次のカーブに備えること。あとは、ジャンプの前に飛べるだけのスピードをつけておくこと。最低でも150km/h以上にしとくこと。

ステージ5

さて最終ステージ。がんばりましょう。


５ステージ。直線の時からインへ入る準備を！


高い塔を見ているひまがあるかな。

スタートして長い直線を走ると、まず大カーブを左に曲がり、坂を下って、右へ中カーブを曲がると、左への急カーブが待っています。インギリギリで減速をちょっとして、少し直線を行くと左へ小カーブ、今度は右への急カーブ、減速でインをついたら、直線で加速して、小右カーブを登り、このコースで一番きつい急カーブを左に曲がって小左カーブを曲がれば1周。

ポイントは、急カーブが3つあるので、充分に減速してインをついて曲がること。大カーブでは、ハンドルを切りすぎないようにすること。

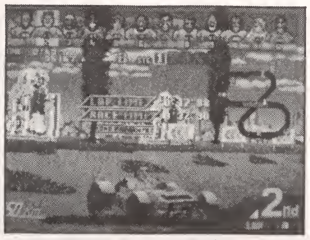
ということで、大丈夫でしょうか。文で説明しても分かりにくいと思う。是非プレイをして、身体にパターンをしみこませてみて下さい。

（ずる）

攻略 Bコース

ステージ1

スタートしたらすぐに左に寄り、イン側ぎりぎりでカーブを曲がります。すると橋を渡った時点で2位になっているはずです。その後の直線コースで敵を抜いて1位になって下さい。


がんばれ岡沢さん、あと１人。

この面の敵は案外速いので3回以上クラッシュしてしまうと1位にはなれません。

道に関しては、別にきついカーブもないので、ノーブレーキでクリア出来ます。

2周目以降の参考ラップタイム…16秒後半。

ステージ2

スタートしたら右側に寄り最初のカーブをインベタで曲がります。もし、前の青い車にぶつかりそうだったら、アウト側に出てもかまいません。


さあ、スタートだ！ イン側に寄れ。

ぶつからずに行けば、橋を下りる時に2位になっているはずです。

この面の敵はBコースの中で一番早く、1回でもクラッシュしてしまうとほぼ1位になれません。よって1位の車を抜く時は、2周目に入っても構わないから安全に抜いて下さい。

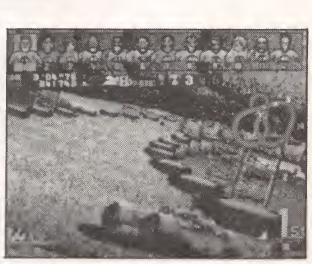
道に関してみると、どのカーブも道端の草に乗り上げるくらいにインに入れば、スピードを落とさずに曲がることが出来ます。

2周目以降の参考ラップタイム…16秒後半。

ステージ3

スタートしたら、左側に寄り（寄りすぎてぶつからないように）長いカーブをインベタで走ります。

2位になったら右側に寄り、右の急カーブが来たらアクセルを少し離して、スピードを230km/hぐらいに下げてまた244km/hに上げます。ガードレールにめり込むくらいにインに入れば、スピードを落とさずに曲がり切ることが出来ますが、安全にクリアしたければ、一度スピードを落とした方が良いでしょう。


この面最大の難所。

それ以外の所は、道の中央部を走った方が良いでしょう。ガードレールにぶつかると、かなりのタイムロスになります。

2周目以降の参考ラップタイム16秒前半。

ステージ4

この面は、Bコースで初めてのジャンプ台があります。

スタートしたら左側に寄ってカーブを曲がり、ジャンプします。ここで、絶対に知っていてもらわなくてはならない大事な事があります。それはジャンプ中にもハンドルで車体の移動が出来るということです。これを知っていれば、空中でクラッシュということもかなり少なくなるでしょう。

ちなみに、このジャンプ台では、真ん中辺りからジャンプし、右、左とハンドルを切って敵を追い越します。

ジャンプし終ったらすぐにハンドルを右に切り（アクセルを少し離しても良い）、左、右とタイミング良く切り返します。


私の見つけた近道!? 大道芸？

次の直線の後のS字カーブは、最初の左カーブをインぎりぎりに入り、右、左と素早く切り返します。（ここの障害物は当たり判定が甘いのでかなり路肩にはみ出してしまっても当たりません。）

2周目以降の参考ラップタイム…18秒前半。


連続カーブだ、切り返しを素早くしろ。

ステージ5

スタートしたら左に寄り、インから左カーブを曲がります。そうすると、5位のままになっているはずです。

次の右カーブが決め手です。ここで、むりやりインに突っ込んで曲がります。うまくいけば1位、悪くても2位にはなるはずです。

ジャンプしたら、着地する前からハンドルを少し右に切っておきます。着地したらス

ピードを200km/hぐらいに落とし、思いきりハンドルを右に切ります。道が左カーブになったら、すぐに左に切り返してアクセルを全開にします。

もし、ここがうまく出来なかったら、写真の真ん中より左側にある、コーラの看板&ドラムカンに当たって下さい(たまに通り抜けられることがある)。そうすると、向こう側の直線コースに出ることが出来ます。

2周目以降の参考ラップタイム…17秒前半。

☆Bコースは急なカーブも少なく、全コース中、一番楽なコースと言えるでしょう。

(バイオ)



コースを進むか邪道するかは君次第。

攻略 ⇐ Cコース

1位がとりやすい簡単なコースだ

コインを投入してよそ見してると、このコースを選んでしまうので、けっこうやってる人も多いのでは。多分。

このコースでは、これはきびしいという急カーブが少ないので、比較的1位がとりやすい。問題は4ステージかな(個人差はあると思うけど)。

さっそく、1ステージから始めよう。

ステージ 1

コインを投入して、コースを選んで、ドライバーを選んで、さあチャレンジ!

ギヤは当然ロー。アクセルを踏み込んで、スタートを待つ。ピッピッポーン。GO! スタートして120km/hに達したらギヤをハイへ。で左に曲がる第1コーナーへ。インをついて全速で曲がり切ると順位はもう3位ぐらい。ストレートで次の右へのコーナー準備として、インによっておくこと。

インをついて第2コーナーを曲がりきった時には、上手く行けば1位になってます。

後は、差を広げるためにガンガン飛ばしましょう。

ラップタイムは16秒後半は楽にでるでしょう。

ステージ 2

スタートしたらインによっていって、最初のカーブに備えます。(左へのカーブ)全速で抜けたら、坂をかけ上がって右、左、右、左と小さいカーブをインをつきながら敵車を抜いてく。(ちょっときついかな、ここは。)



2ステージ。立体交差の上は小さいカーブが続く。

坂を降りると右へのきついカーブが待ってるので、コースから出てしまうぐらいインをついて、早めにハンドルを切ってギリギリで曲がろう。

安全のために、1回アクセルから足を「パン」と離して、曲がる方法もあります。意外に1位の車が早いので、1位になるのが大変! 根性で抜こう!

ラップタイムは17秒前半が目標かな。



全25ステージ中で、直線では1番長いのでは。

ステージ 3

スタートして、右、右と2つ全速でまがれるカーブを抜けたら、坂を上がっていきます。上がりきったところに、左への急カーブが待っていて、更にはガードレールもなし! 減速して曲がりたくなるけどダメ! 全速で、インギリギリをついて曲がろう。

次には、ゆるいカーブプラス・中カーブがある。ゆるいカーブが終わった瞬間、ハンドルをもどさず一気に切り込んで全速で曲がるのがBEST!

これで安心するのは早い。すぐ左に曲がるので気をつけて。頭で覚えるより身体で覚えた方が早いですね、こういうのは。

ラップタイムは17秒前半が目標!



3ステージ。ガードレールなしのカーブ。全速で曲がれ!



インぎりぎりで走ればスピードはおちないカーブ。

ステージ 4

スタートしてすぐ右への急カーブがやってくる。まだスタートしてすぐなので、他車がそばにいるので、けっこう怖い。減速して曲がろう。

ここでコースOUTすると、コースから落ちてかなりのロスになるので安全に行こう。



4ステージ。キュッキュッとまがるカーブがくせもの!

その後は、坂を下ってインギリギリで曲がり、右、左、右と快調にコーナーリングして行こう。

第1コーナーでコースOUTしなければ、楽に1位になりやすいのでは。

ラップタイムは17秒前半が目標かな。

ステージ 5

全体が高架でできてるコース。ガードレールがないカーブがあるので怖い。あんまり身体によくないなあ、うん。

スタートして1位になるまでは、安全に運転するのがBESTでは。最初カーブは、少々減速して曲がり、右、左全速でいく。インギリギリでいくのがいんいだけど。ヘタすると落ちるので、少々あまく行きましょう。

スタート地点よりも更に高い位置での直線をつっぱしったら、最終コーナー。ゆるいカーブプラス急カーブが待ってます。

ゆるい時点で、インギリギリについて、急カーブに入ったら切り込む。全速ではちょっと無理っぽいので、上手にアクセルワークして、インをついて、曲がり切りましょう。

あまり無理せず、安全運転すれば、1位になるのもそう難しいステージではないでしょう。

ラップタイムは17秒後半出さにゃー!

(ずる)



5ステージ。全部高架コース。落ちないようにインを走れ!



ガン! お、おちるーっ!

攻略 ⇐ Dコース

うーん 難コースの1つかな

1、2ステージを見ると簡単そうに見える。実際そうなのですが、後半の4、5ステージが問題。特に5ステージ。4ステージまでは比較的に1位がとりやすいので、スイスイと走れるのに! 5ステージって直線がないんだもの。

なんとかエキストラステージに行くには、5ステージの攻略いかんにかかっていると言っていいでしょう。

なにせ頭(地図見て、コースを覚える)でわかってても、実際きついものがあります。

ステージ 1

スタートしていきなりデコボコ道。上下にブレる画面にだまされないようにしてインへ。全速で、左へのカーブを曲がると坂を登り始めて、少し左へ曲がったあと、すぐ右へ。長いカーブが待っている。

これを覚えといて、すぐ右のインに入るようにしよう。


1ステージ。唯一のでっこんぼっこん道だ。視界が悪い！


最初からインにいれば全速でまがれるよ。

ここでインに入れないと、減速するハメになるので。そのカーブが終わると、すぐに左への小カーブが待ってます。

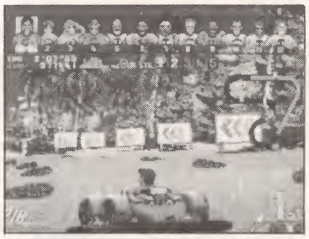
これはなんなくきめて、1周終了！ このころには2位になってるかな。1位になったら、後はコースOUTしないように気をつけて下さい。

ラップタイムは16秒後半はでるでしょう。

ステージ 2


2ステージ。全体的にゆるいカーブが続く。

スタートしてまず右への中カーブ。集団を抜け出すために、インを攻めよう。坂を登りきったところで右へカーブ。岩盤にぶつからないようインを走れ！ で下りの直線を全速でおり、右へのけっこう長目のカーブを曲がりきった瞬間に、すぐ左へハンドルをきって1周終了！


問題はココ！ 切り返しは完璧にやろう。減速なしでも！

このコースのポイントは、最後の連続カーブ。

ここをどれだけスピードをおとさず曲がるかで、早い周回で1位をとるとらないが決まるのでがんばろう。一応全速でも曲がれるみたい。

ラップタイムは16秒後半が目標かな。

ステージ 3

さあ徐々に難しくなってきます。

スタートして、右、右と中カーブが続いたあと、次のカーブはインギリギリを攻めて、全速で曲がって坂を上下し、左へ曲がったあと、左への急カーブが待っているので、パンとアクセルを離して（足らないかもしれない）、左、右、左とテンポよくハンドルをきって、最終カーブを左へ全速で抜ければ1周。

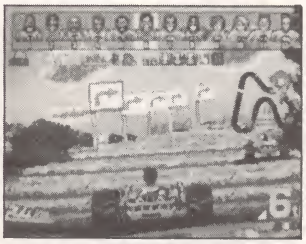
ポイントは、3つ続くカーブですね。最初のカーブで減速し、残る2つのカーブで加速していこう。

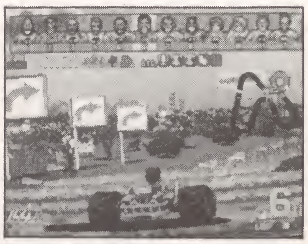
ラップタイムは17秒後半をねらってみては。

ステージ 4

ぐにゃぐにゃしてなさそうで、けっこうしてるんですよ、このコース。

スタートして、左、右、左と、中カーブを3つこなすと、登り坂が見えてきます。登りはじめて、カーブに入るか入らないかの瞬間、減速して右へ。コースOUTはかなりのロスなので、安全第一でいきましょう。


4ステージ。減速必要！ 落ちないように気をつけて。


きついカーブを抜けたら全速だあーっ！

登りきるとカーブも終わり、右へ小カーブのあと、左への小カーブ。インギリギリに入ってスピードが落ちるのを止めましょう。そこを曲がりきると1周終了。

ここでのポイントは、登り坂の途中の右への急カーブです。ここでいかに早くスピードを落とし、曲がりきって加速していくかにかかっています。

ラップタイムは17秒後半を目標に！

ステージ 5

さあ、最難関です。

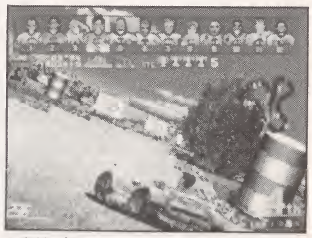
スタートして少し行くと、いきなり急カーブ。更に複合カーブ！ ダンゴ状態から抜け出すために、インについて、ハンドルを右へきったまま、この複合カーブを抜け、左、右と中カーブをこなします。


5ステージ。ぐわーっコースから落ちるーっ!!

が、その左、右は、慣れないとすぐコースOUTするので、慣れるまでは減速して抜けることをすすめます。

坂を上下し、左へ曲がると、すぐ左急カーブが待ってます。充分に減速して下さい。

そのあとに、右いって、左への急カーブがあるので、もう右足大変です。無理せず、インをつくようにして、アクセルをゆるめて、たくみに曲がっていきましょう。


直線がないから忙しいコースである。右、左、右…。

全体が難しいので、ここはもう身体で覚えて頂くしかありませんね。

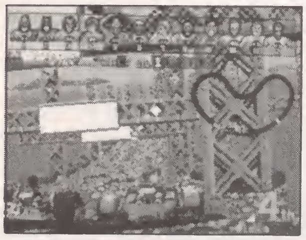
ラップタイムは18秒前半。ちょっときついかなあ。

（ずる）

攻略 ⇐ Eコース

ステージ 1

スタートしたらすぐに右に寄り、インベタで通って一気に2位になります。その後のゆるいカーブは、なるべくインぎりぎりを通り、第2カーブで1位になれば上等です。


トップへの道が開けた。

この面は簡単であるがゆえに敵もかなり速いので、1回でもクラッシュしてしまうと1位にはなれません。そのことを良く覚えておいて下さい。

2周目以降の参考ラップタイム…16秒後半。

ステージ 2

スタートしたら左に寄り、インで左カーブを曲がって橋を渡ります。（この時3位）

次のカーブで、2位の赤い車を抜き2位になります。1位の車は、2周目のこのカーブでインから抜きましょう。

他の人のやっているのを見ると、3つ目の橋で誤って右に切ってしまい、ガードレールにぶつかっているのをよく見かけます。

こういうことを避けるために「橋の後は右、左」と覚えてしまいましょう。

この面も、けっこう敵が速いので（2回クラッシュしたら1位にはなれない）無謀なプレイはしないように心がけて下さい。

2周目以降の参考ラップタイム…16秒前半。


夜景がきれい…なんて言ってられない。

ステージ 3

この面は、マップで見ても分かるように、全て右カーブになっています。よって簡単な面と言えるでしょう。まず、スタートしたら右に


こらこら、わき見運転するんじゃない。

寄り、橋に入るカーブで、前にいる青い車よりもイン側に強引に入って曲がります。そうすると橋の中ごろで1位になれます。

橋を降りる時と降りた後のカーブは、ハンドルを右にずーっと曲げていることによって、一度にクリア出来ます。

この面のカーブは、路肩に乗り上げる気持ちでインに入れば、全てスピードを落とさずにクリア出来ます。

2周目以降の参考ラップタイム…16秒5。

ステージ4

この面はジャンプ台が2つあり、難しそうに見えるが、たとえビリになっても再び1位になれるほど敵が遅いので、安全に進めば楽に1位になれる面です。

スタートしたら右側に寄り、次のカーブをインぎりぎりで曲がる。(2周目以降は、このカーブでスピードを落とす。)

最初のジャンプ台のすぐ後に左の急カーブが来るので、着地したらすぐにスピードを230km/hくらいに落とし、ハンドルを左に思いっきり切る。(早く切りすぎると木にぶつかるので注意。)

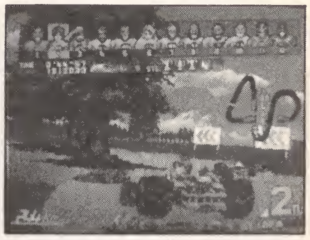
それ以外のカーブは、普通に曲がっても大丈夫です。

時々、ジャンプ中にいきなりクラッシュする事がありますが、これは横からジャンプした車がぶつかったもので、どうしようもありません。(なんて無責任な…)

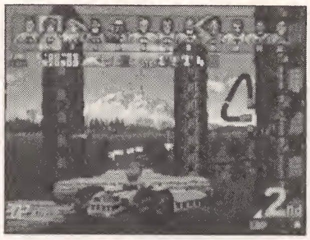
2周目以降の参考ラップタイム…18秒前半。



急カーブその1。



急カーブその2。ホバーグラフトしている。(もしやアフターバーナーに)



空中クラッシュは心臓に悪いよ。

ステージ5

この面はマップ上で見ると難しそうですが、注意すべき点は1カ所だけです。どこかというと、坂を下りて1つ目の急カーブで、ここのカーブでインぎりぎりに入ると、次のカーブもハンドルを左に切ったままで抜けられ、後の展開も楽になります。

しかし、あまりインに入りすぎると低い木にぶつかり、ハンドルを切るのが遅いとアウトに流され、これまた低い木に当たってしまいます。やはり安全にクリアしたかったら、スピードを落とすのが賢明でしょう。

その後は、ハンドルを右に入れっ放しで、左のカーブの看板が見えたらすぐに左にハンドルを切れば大丈夫です。(このカーブはアウトの路肩に流されても、なかなか障害物に当たりません。)

2周目以降の参考ラップタイム…17秒前半。

Eコースはスタート時に無理に抜こうとしなければ、けっこう簡単なコースです。

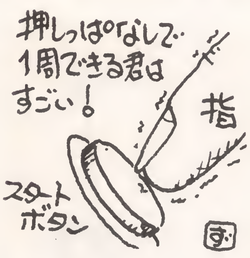
(バイオ)



このくらいインに入ればNICE。

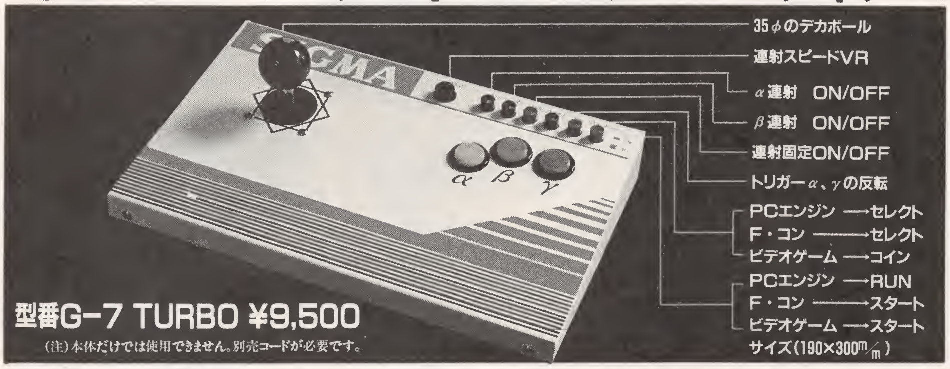
★これでとりあえず全25ステージの攻略を終えますが、アドバイス的に書いてあるので実際にプレイして参考になるよう努力しました。では、がんばってエキストラステージに行きましょう。

初公開! エキストラステージの画面紹介は6ページにありますよ。ファイト!!



究極のPRO-STICK!! G-7 TURBO

PCエンジン・マークIII・Fコン・パソコン・ビデオゲーム対応プロ・スティック



別売コード



* PCエンジン用コード(型番コードPC)¥2,000
* マスターシステム&マークIII用コード(型番コードMM) ¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* F・コン用コード(型番コードFF)……¥1,600

G-7 TURBOの特徴

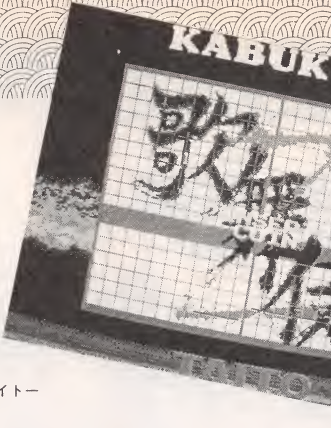
* 別売りのコードを差し変えるだけでPCエンジン・マークIII&マスターシステム・パソコン・Fコン・ビデオゲーム(近日発売予定)と殆んどのコンピューターに使用できます。
* 全て業務用パーツを使用していますので操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変える事ができます。又トリガーα、γの反転回路付。
* 連射のON/OFF&トリガーSWを押さなくても連射するロック回路付。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* パソコン対応機種名…X68000・MSX1、2・PC6601等アタリ仕様コネクタであれば使用できます(X1・PC88、98シリーズには対応していません)。

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合記送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

シグマ電子
〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5丁目293
TEL. 07948(4)0476

歌舞伎—Z



©タイトー



若き天才剣士

江戸中期、諸国に名をはせた1人の剣士がいた。

その剣は、もはやこの世に敵なしとまでうたわれていたが、彼はさらに剣に磨きをかけるため…、ついに魔界へ足を踏み入れた。

次々と襲いかかる邪悪な魔物たちを相手に修行を続ける彼、ついにその肉体にも異変が!?

彼の名は、紫音。刀匠であった父の形見の剣、紫光丸を携えた、うら若き天才剣士である。

豪華ケンランと言おうか、オオッと目をむく歌舞伎調の展開。やりだしたら止まらないのだ!!

キャラクター続々登場

操作については、ゲーセンで実際にインスト・カードを見てもらったほうがわかり易いので省き、さっそくキャラクター紹介へと話を進めていこう。

★死忍…ドクロの頭を持つ、ザコ兵士だ。短刀で防御をすることもあるが、気にせずに、出現した奴は確実に潰していこう。後ろから追いかけてくるぞ。

★鎌邪…これもザコである。魔物達に金でやとわれた農民なので、鎌で攻撃してくる。3人で出現するので、倒した数を確認した方がいいよ。

★鬼道丸…1面のボス。魔界の門を守る番人。基本的には鎌で攻撃してくるのだが、はりついて体力を吸い取る「怨玉」も出してくるので、そいつらは確実に潰していこう。

★魔神武者…1面のボス。戦いて死んでいった武者達がその怨念で合体して誕生した。

ここで、寄骨虫とミスターボボ以外に通用する攻撃方法を書いておこう。位置は当然端。高さは下の下段の構え。て、とりあえずは防御の連打。敵がはじかれて震えだしたら、すかさず切る。この繰り返し。

★邪骨鬼…魔の力に魅せられて、自ら魔界に入った心の歪んだ剣士。剣の動きに惑わされないように。

★寄骨虫…死体を好んで食べる魔界の虫。妙な動きをするので、要注意。全ボス中一番強いと思われる。

★獣金剛…これといったトコの無い、無能なデクの棒だが、火薬玉を投げてくる。縦座標をずらして避けよう。こんな奴は無視してドンドン進んでいこう。

★竜爪魔の鈴・竜爪魔の蘭…竜の爪から生まれた女剣士なのだろうが、獣金剛から生まれたような気もする。2人の色が違うので、どちらか一方を決めて、集中攻撃をして1人にしよう。

★デス・チェッカー…これもザコの一種だ。意志を持ち合わせた駒。某メトロクロスを思い出させる。

★マッド・マーダー…白いデス・チェッカーの中に潜んでいる中ボス。横の動きと剣の振りが共に速い。落ち着いて基本へ返ろう。

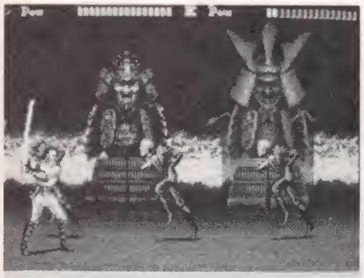
★ブロック・ヘッド…勇敢な剣士であったが、死んで魂を魔物に売り渡した。武器のロングランサーで突っ込んでくる時のダメージは大きいので、上下へ逃げよう。

★インプス…ピョンピョンと跳ね回るザコ。けっこう防御が上手いので、タイミングを計ろう。

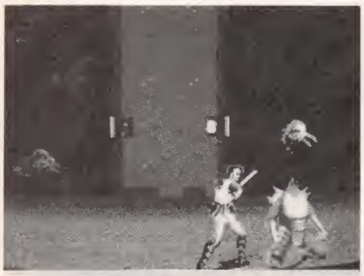
★ミスターボボ…ガズルの忠実な部下である。捨て身で攻撃してくる。武器のハンマーを自在に扱うので、その動きをよーく見るように。防御は意味がないので、ひたすらに攻撃せよ。

★ガズル・ガザム…天界追放の身。4本の手を持つので、ドルアーガとカン違いしないこと。守りに徹していれば充分勝機はある。

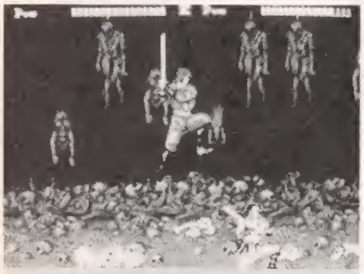
（Joe山田）



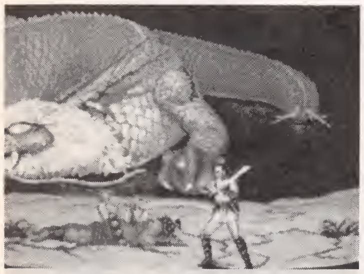
スタート直後のシーン。
ザコはちゃんと潰していこう。



1面の大ボスを倒した！ しかし、首を●●ることはないんじゃない？



2面のボス。基本を守れば、この状態の時なら楽勝だぜ。



3面の中ボスを殺すと…。
この展開はなかなかいいぞ。



これがラストのボス。
誰だ、ドルアーガとか言ってるのは。



4面のボスを倒した。バックの絵に注目しましょう。



5面中のボス。ハンマーを振りまわす強敵だ。この死に方は…またかよ。

ロストワールド

PART1:1面から6面まで

©カプコン

800万点への道

これで君も明日から800万点プレイヤー

GOD鈴木

高得点への道

一体どうやって、このゲームで800万以上出すのか？ そう思っている読者も少なくないと思います。

今回はそんな疑問に答え、より高得点を目指す方向で話を進めていきます。

ゼニー命

とにかく問題は死んだ時に出す最少ゼニーはたかだか100ゼニーです。しかし、全面クリア時に残りゼニー×10点のボーナスが入る訳だから、"たかだか"100ゼニーが1000点に化ける訳です。これはもう下手なザコよりもよっぽど高い点です。

ゼニーを落としていく、もしくは落としていく可能性のあるザコは当然全部殺し、どんなに少ないゼニーも逃がさないこと。ひたすらゼニーにがめつくなることです。

次に、装備は最少におさえること。

具体的には——

●ライフパックは2500までしか買わない。それ以下でも出来るけど、ここらが妥協の限界。

●プロテクターは1回しか買わない。1回買うごとに5万点（5000ゼニー）損する、と、考えれば、とても買ってられません。

●武器はナパーム、ブースター2、バウンドショットしか買わない。後で説明します。

●治療薬は2回しか買わない。（4面、9面の最後）

●エリクサーはもちろん買わない。もっとも究極的にはエリクサーを買っても800万以上でますが…。

●後は飛翔石の最高速とリペアラーと服だけです。

さて、ゼニーは残らず回収した。装備もギリギリまで節約した。しかし、これでもまだ今一歩800万には及ばないはずです。

極めてほしいテクニックがまだ2つあります。

ひとつは、4面のレーザーボールを12個壊すこと。

もうひとつは、9面のくぼみで1万ゼニーが4個ある所で、4個とも回収すること、です。

普通、レーザーボールを10個しか壊していない人が多く、9面の1万ゼニー×4も3個しか回収していない人が多いので、この2点を極めれば、3万ゼニー、つまり30万点差が出てくる訳です。これは大きい。

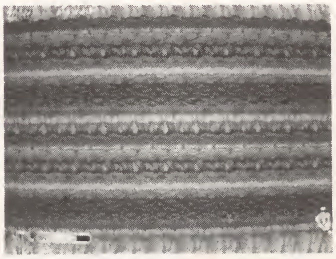
以上の事を踏まえて、もう一度9面を見直していきたいと思います。

さっそく1面から、今回は6面まで攻略します。

1面

買うものは飛翔石だけ。ザコは全部殺して、全ゼニーを回収するとして、差が出てくるのは後半の歯車地帯です。

まずザコを処理して、速攻で地面を壊します。(写真1—1)



速攻。 1—1

そして管を後ろからすぐ壊し(写真1—2)、さらにコンテナ、歯車を壊していきます。

コツは、壊したい歯車にすぐピッタリくっつき、弾がもれないようにして壊していくことです。それは素早く壊す為でもあるんだけど、弾がもれると、向こうの歯車に弾が当たり、勝手に落ちてしまい壊せないからです。

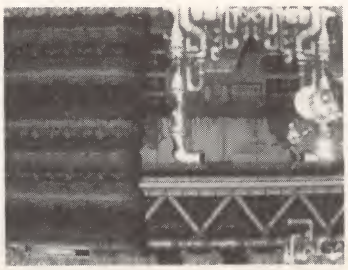
1人プレイでも歯車等、全部壊せます。

ボス前の閉じる柱は、先端と付け根が壊せますが、付け根はスクロールが止まって画面外に消えてからも壊せます。(写真1—3)

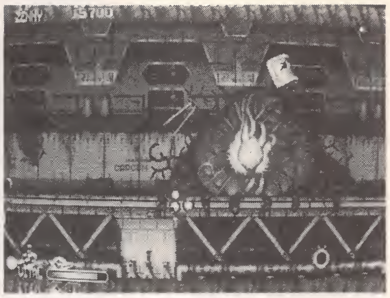
となると、これ以上点差が出るのは写真1—4だけで、余裕のある人間は稼いで下さい。

ボスのパラメシウムと対面した時に5万1千点以上いっていたらエキスパート。何もいうことはありません。

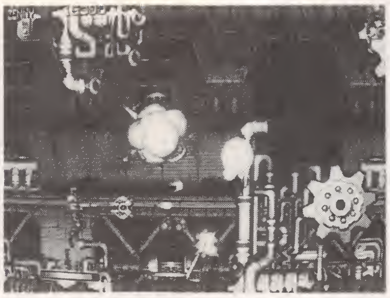
ちなみに、ボスが出す火は飛ぶ方向に限りがあります。写真1—5みたいに、火が飛んでこない場所は探せば色々あるでしょう。



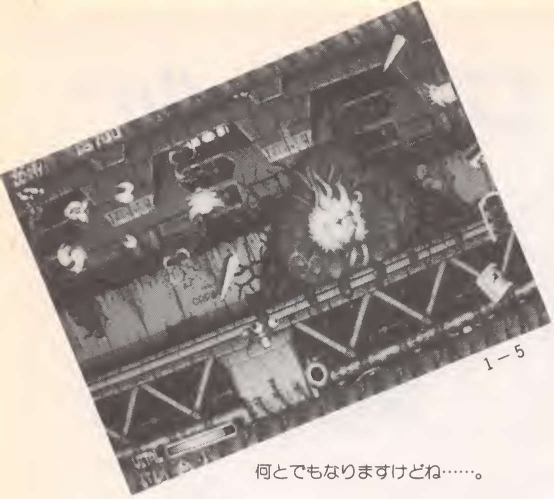
頭は使いよう。 1—2



柱の根元は壊せる。 1−3



セコイ、という話も…。 1−4



1−5

何とでもなりますけどね……。

2面

買うものは、ライフパックとナパームだけです。

ゼニーをけちるあまり、ナパームさえも買わない、という人もいますが、これは不正解。

ナパームを買って、ビッグマウスをちゃんと撃っていけば、ナパームを持ってない時より5万点以上稼げます。

だから、この面はビッグマウスをどれだけ撃てるか、で差がでます。（写真2−1）

後は写真2−2の稼ぎとボスの稼ぎです。（写真2−3）

ボスのダストドラゴンは尻尾と左腕と首が壊せます。頭は壊しても（?）火を吹く位で、点は入っていません。

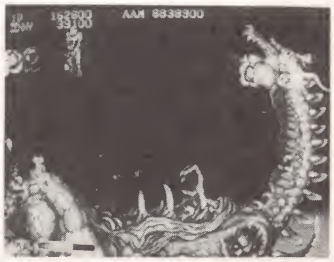
ボスと対面して15万以上いってればエキスパート。



ひたすら撃つ。 2−1



動け、動けエ。 2−2



尻尾は1000点。 2−3

3面

買うものは、ライフパックだけ。

装備を節約していると、つらい面がこれでしょう。

面の初めの六脚歩行機をまず集中的に壊します。後ろからザコが出てきた辺りでメガクラッシュを使えば楽でしょう。（写真3−1）

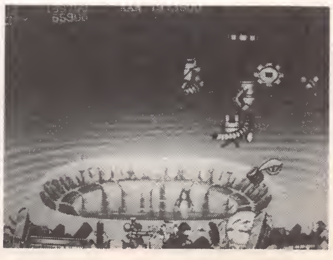
その後のスクラップ防御壁群は写真3−2の様に画面の下で、横の動きだけで処理していくのが楽でしょう。

斜めのスクロール地帯も全部壊していければベストなんですが…。（写真3−3）

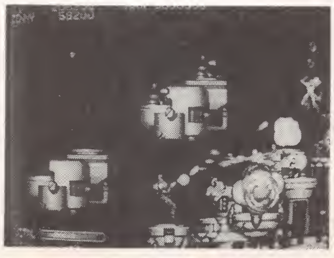
後半の横スクロール地帯（写真3−4）も、下手に砲台を全部壊そうとするよりも、柱を壊した方が点は高いハズです。



六脚歩行機を重点的に攻撃。 3−1



左右の動きで。 3−2



できれば全部壊したい。 3−3

プレイヤーの間でもロストワールドの評判は断然いい。
プレイしてハマっている読者も沢山いるでしょう。
今回は、こうすれば800万点への道が開ける！
という攻略法を中心にしていってみよう。
だいじょうぶ。君も800万点プレイヤーになれる。
では、新たな戦いに旅立つ君に送る言葉。

『何事もゼニー』

ロストワールド

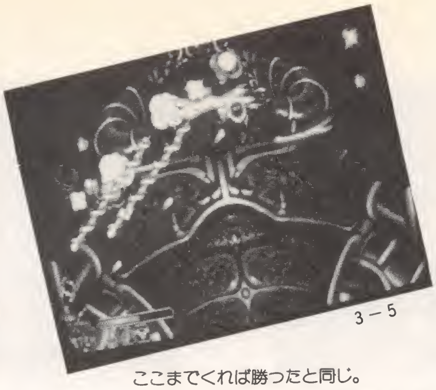


やっかいな所。　3-4

ボス前の柱群も、ナパームなら、全部壊してゼニーも回収できるでしょう。

一番最初の柱の根元も1面同様、画面外に消えてからも壊せます、一応。

ボスの武神は左下が安全地帯。右肩を速攻で壊して左下に逃げれば勝ち。（写真3-5）当たりそうな火の粉は、撃って消せば間違いないでしょう。



3-5

ここまでくれば勝ったと同じ。

残りの肩もすぐに壊した方がスピーディーです。

肩を壊さずに倒しても、沈んでいく間に肩を壊せば点は入ります。

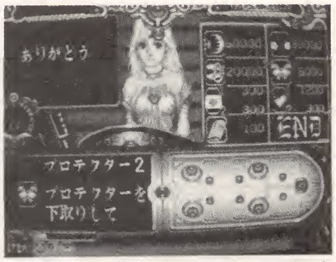
武神を倒した時点で30万越してればエキスパート。

4面

ルートは全部下です。なぜなら、始めから下を通ればブースター2とバウンドショットが揃うからです。（上に行くとブースター2が売っていない。）

後はプロテクターとライフパックと治療薬を買い、より多くのバリアボールが壊せる様、万全の態勢にします。

ちなみに、2面で拾ったプロテクターが残っていれば、プロテクター2を買う時、下取りの分1500ゼニー得します。（写真4-1）



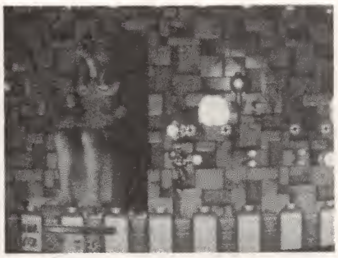
拾った物を下取りしてくれるなんて…。

4-1

さらに究極的には、2面で拾ったプロテクターを無傷でこの面まで持ってきて、プロテクターを買わずに行く、というパターンも一応あります。もしこれが出来れば、全面プロテクターを買わないで行けることになります。一応。

又、どうせこの面は治療薬を買うので、店に入る前にメガクラッシュを使いまくってザコを処理してゼニーを回収して下さい。店に入る時点で10万ゼニーがノルマです。

店から出ると「つぶて」がボロボロ飛んできます。考えられるフォーメーションは写真4-2・3でしょう。



フォーメーションの一例。　4-2



フォーメーションの一例。　4-3

反対側から「つぶて」が飛んでくるようになったら、右下に逃げて反対側を撃ちます。

バリアボールの壊していく順番は図-Aの通りです。

★注意点をいくつか。

サテライトは左側に位置させる。（写真4-4）そうすれば、後ろからの「イルム」（弓つかい）をある程度防げます。

「グラーウ」（アメーバー状のザコ）はできるだけひきつけて、メガクラッシュで処理すること。ただし、ひきつけすぎてサテライトを喰われないこと。（あれはほとんどギャグです。ちなみに、設定資料によると、グラーウは金属を常食としているそうです。納得ナットク。）



12個壊せ!!　©H・S+VAP

4-4

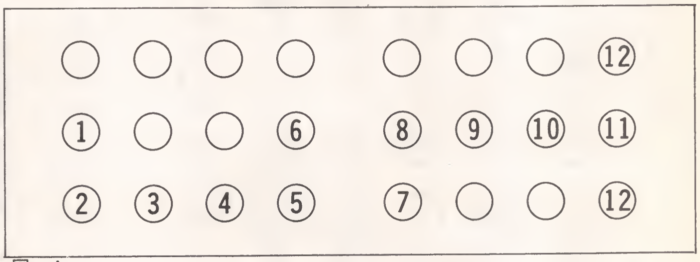


図-A

前半のバリアボールは真ん中の一列を壊していくパターンでも、もちろん6個壊せますが、それだと図-Aの⑤を6番目に壊すことになり、丁度下から出てくるグラーウ群とはち合わせになってしまいます。

それに、実際にやってみればわかりますが、前半は下の一列を壊すパターンの方が「イルム」（弓つかい）に対して楽です。

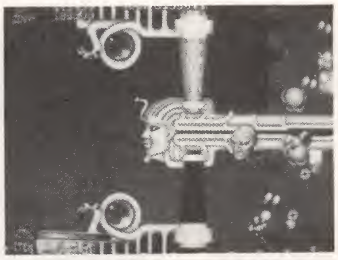
それと、これは当たり前ですが、図-Aの①と⑦を壊す時、画面に見え出した時点から撃ち出すこと。そうしないと間に合いません。

最後に一言。バリアボール12個壊すには死ぬ気でやること。

5面

買うものは、ライフパックだけ。ルートはもちろん下のシャッター地帯です。

とにかくザコを残さず処理すること。（写真5-1）



ゼニ出せ!　5-1

フラワーワームも丁度中間にいれば同時に咲かせることができ、より多く撃つことができます。（写真5-2）



これは能率的。©は　5-2

後半のショップですが、買い方に2通りの考えがあります。

もしライフパックを600まで しか買わずにやっている場合は、そこまで4面のプロテクターを残し、リペアラーで修理する。

もしライフパックを2500まで買っていたら、今さらプロテクターが残っていてもわざわざリペアラーを買うことはないでしょう。

ここら辺りのバランスの取り方に、このゲームの奥の深さを感じるのは私だけでしょうか？

ちなみに、最後の「つぶて」は写真5-3のフォーメーションが一番多く撃てるでしょう。もちろんバウンドかバルカンを持っていればめったに喰らいません。

ボスのメスケテトは今さら問題はないと思いますが、参考までに少し。

柱にピッタリくっついて、サテライトを右側に出して、ボスの顔に撃ち込む訳ですが、問題は自機の位置。真ん中にいる人が多いのですが、それではもし敵がレーザーを撃つと、もろに喰らいます。



フォーメーションの一例。 5−3

やはり、一応下か上にいた方がいいと思います。そうすれば万が一、レーザーを撃たれても当たらないのですから。

6面

この面以降、9面まで買うものはありません。

上から降ってくる分裂敵を撃ってゼニーになったところで回収しますが、どうも分裂してもゼニーにならないものもいるらしく、完璧なゼニーの回収法、というのはないみたいですね。とにかく、できるだけあがいて、敵を撃ってゼニーを回収して下さい。

ちなみに、この面のスタート地点から横座標をずらさなければ、分裂敵にはまったく当たりません。(少なくとも1P側は) 大道芸ですね。

ボスのツタンカーメンは、もし体力に余裕があれば、分裂時にメガクラッシュを使って青いホーミングを消しながらやれば、安全で、なおかつより早く倒せます。

ちなみに、これは基本的なことですが、ツタンカーメンは自機を端へ端へと追い込むように左右を移動していくので、どんどん安全な反対側へ移動すること。

追いこまれても、無理に反対側へ行かず、頭上でよけるのが賢いやり方です。（写真6−1）



頭は生きているうちに使うもの。 6−1

最後に

残念ながら今号はここまで。7面は来月号で。

最後にこのゲームのバグについて少し。

3面でスコアがカンスト(9999999) してしまうことがたまにあります。これを利用すれば一応1700万まで出ることになりますが、しかしこれはあくまでもバグなので、ハイスコア集計では問題外なので念の為。

又、3面で4万〜12万点入ることがあるそうですが、これは……。

(GOD)

愛するTOMと一緒でとても幸せ!!

ABII アップライトを買った古代ヤマトさんにインタビュー♥

ゲームにあつあつになれば筐体を手に入れたくなり気に入った基板を大金を出しても買いたくなるのは無理からぬこと。みなさんの中でも結構基板を買い込んでいる人がいるんじゃないかな。

でも、これから紹介する古代ヤマトさん（ペンネーム）ほど気合を入れて買物をした人は少ないのではないだろうか?

古代さんの自宅で、さっそくインタビュー。



愛機アフターバーナーの前で1人息子正雪くんと。

話はあっさりとまとまって

AOUショーの時、アフターバーナーIIのアップライトを見ながら考えていました。「個人でも売ってくれるのかなぁ…」と。一応主人にAOUショーの報告をしました。価格表も見せました。

私が「このアフターバーナーかわいかったなァ…欲しいなぁ」と言ったら、主人が「買えば? 場所、どこに置く? 故障したら俺が直すぜ」と話はとんとんとまとまってしまいました。

某月某日、直接セガ本社へ電話して相談したら、簡単に済んでしまったのです。

以来、わが家の、といいますか私の宝です。

古代ヤマトさん、職業アニメーター。宇宙戦艦ヤマトシリーズの彩色を手がけたという経歴の持ち主。1児の母で、現在は子育てのため仕事は休業中だ。F−14が大好き。

子供同然のTOM

スロットルレバーの所にカバーがかけてありますよね。これはワンポイントのマスコットの為ということもありますが、傷をさける為でもあるのです。

スロットルレバーの所は傷つきやすくデリケートですよ。ゲームセンターでは見ているひまはないと思いますが、家庭に置いて、手入れをしてあげると気付きますよ。

カバーをはずしてゲームをやったあとは、必ずシリコンでふいて、軽く磨いてあげればOK。レバーも同様です。これだと傷がつきません。我が子と思えばよいのです♡

1人息子は正雪ちゃん。目の中に入れても痛くないほどのかわいがりよう。

私がいない時なんかは、子供はアフターバーナーの事、私だと思ってる様で、1人でも遊んでますね。プレイするって事はないのですが、画面を見てはしゃいだり、本当に無邪気なものです。

夢はF-14で…

以前夢を見たんです。私と主人と子供をのせたF−14が徳之島へと飛ぶ夢。徳之島にはおじの家があるんですけどそこにF−14が14面の補給シーン（南の島のシーン）の様に着陸してね、「おじさん、おばさん、遊びに来たわよー」って。

F−14を愛し、熱っぽく語る古代さん。ABIIを手に入れたのもF−14が、アフターバーナーが好きでたまらないからだ。

最近は家庭でゲームを楽しむために、ゲーム基板を集めている人も多いようだが、古代さんのような場合もある。

みなさんもそれぞれ大いに楽しんで下さい。

(構成=御旅屋)

テクノス風 ビーチバレー

バイオレンスなバレーボール、このノリは雑君保父先生も絶賛!!



©テクノスジャパン

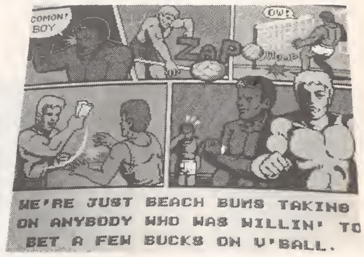
ストーリー

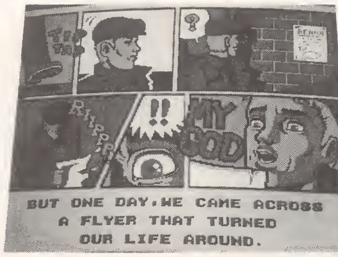
Joe山田

珍しいですねえ、テクノスさんのゲームに、ストーリーがついてきているのは…。

……アメリカのとある街に、それはそれは貧乏で不良な白人と黒人の若者がいました。白人の若者の名前はジョージ、黒人の若者の名前はマイケルといいました。

そんないい加減な奴らにも





なかなかいいデモですね。(談雑君保父)

なぜかチャンスが巡って来ました。賞金総額250万ドルというビーチバレーの大会が開かれることになったのです。

これは、彼らのサクセス・ストーリーです。ここから先は、あなたの手で。

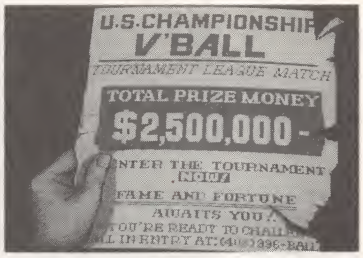
よーく覚えてよ まずゲーム進行だ

では、ゲームの進行、つまり、試合の進み方について。

ステージの種類は全5種類あり、1ループ・9試合となっている。

①ディトナビーチ
②ニューヨーク
③ロスアンゼルス
④ハワイ

賞金総額$250万参加料は百円。



⑤原子力空母

ゲームスタートで、マイナーリーグの①。

その後、マイナーリーグ①~④と進み、ハワイでマイナーリーグは終わり。

そして、いよいよ本番、メジャーリーグ。

メジャーリーグ①~④と進み、⑤で勝つことにより、全米優勝となる。つまり…

①②③④①②③④⑤

の、計9試合で、1ループ。

次に、1試合の勝負。

1試合7点先取で、勝ち。サーブ権での移動でも得点に加算されるので要注意。

1試合勝つと、残りタイムに30秒が加算され、それが次の試合のタイムとなります。

操作系統

えーと、ジョイスティック1本とボタン2つです。

ジョイスティックで、指示されているキャラクターを移動。

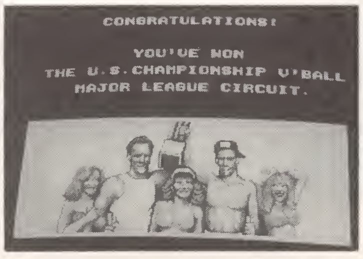
ボールの落下地点は地面に十文字のカーソルで示されるので、その場へ移動する。

ボタンは2つあってそれぞれヒットボタン・ジャンプボタンがある。

試合に勝ち、その賞金で車を買う。段々良い車になるぞ。



とりあえず、優賞一つ。



ヒットボタンはサーブ、レシーブ、スパイクに使用する。

もう一方のジャンプボタンはサーブ(ジャンプ)、ブロック、スパイクで使用。

テクニックその1

じゃあ、本題のテクニック(1)の説明へ入ろう。ここでは基本を書いとくので、よーく読んでね。

☆サーブ

①サーバーをレバーで上下に移動させて、サーブをする位置を決める。

②ヒットボタンを1回押して、サーブ・トスを上げる。

③ジャンプ・サーブの場合、ジャンプボタンを押す。











④ヒットボタンでボールを打ち、サーブする。

…意外と時間がかかるのがこのサーブ。とにかく敵陣地に球が行けばいい、という人

はヒットボタンを連打していれば、OK！

もう一つ。②→④の過程でレバーを入れておくことによって、サーブを落とす位置を決めることが可能だ、ということも頭に入れておいて欲しい。

☆レシーブ

①カーソルの位置にキャラクターを移動させる。

②ボールが落ちる直前に、ヒットボタンを押す。

…まぁ、これぐらいはどーってことはないよね。

①の操作が追いつかなくても諦めてはイケナイ。

カーソルとキャラクターが離れている場合は滑り込んで、そう、スライディングレシーブをしてくれるのだ。人間、諦めちゃイカン。

☆トス

…レシーブが成功すると、マシーンの方が自動的にトスを上げてくれるのだ。

☆スパイク

①トスが上がる。

②カーソルの位置にキャラクターを移動させる。

③ジャンプボタンを、タイミングを見計らった上で押す。

④ジャンプの高さとボールの高さが合った時、ヒットボタンを押す。

…スパイクについては、色々な技があるぞぉ。詳しくはテクニック（2）で説明する。

ただし、過程③を行わないとスパイクとはならないので要注意。

☆ブロック

①キャラクターをネット際へ移動させる。

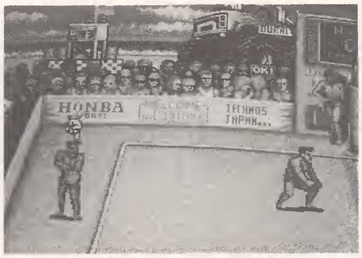
②敵がスパイク等により、味方陣地内へボールをいれようとする。

③タイミングを見計らい、ジャンプボタンを押す。

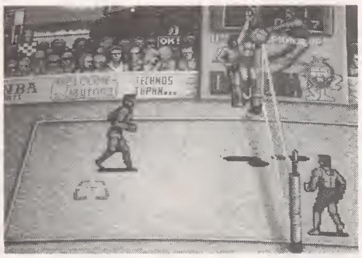
…ゲームのポイントとなるのが、さっきのスパイクと、このブロック。

スパイクと同様に、ジャンプした直後にレバーを入れることによって、ボールの落下地点をコントロールできる。これを使わないテはないぜ。

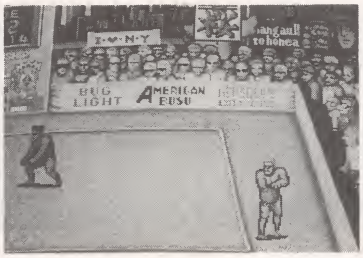
おっと、サーブ・ブロックは不可能なので、念の為。



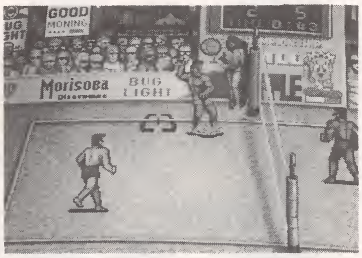
ここはテイトナ。自社広告、ちゃんとやってますねぇ。



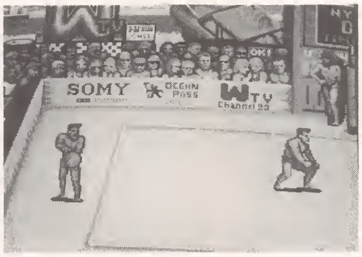
ブロッキング！ でも、イタソーッ！



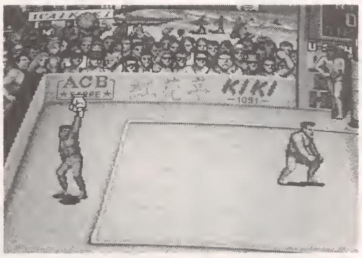
ニューヨーク、ビッグアップル。敵を良く見るとロストワールド。



ハンドレシーブもやってくれます。足モトに砂が立って芸が細かい。



ロスアンゼルスだぜ。SOMYじゃねえっつーんだよ。



ハワイだよーん。もう、相撲取りはいるはハイレグはあるは…。

テクニックその2

☆クロス・アタック

…スパイクの欄を見てくれ。③→④の過程でレバーを入れる。

そうすることにより、ボールの落下点をコントロールできる。

臨機応変に使いこなせ!!

☆フェイント・スパイク

…スパイクを打つ際に、ヒットボタンとジャンプボタンを同時に押す。

すると、フェイント気味の緩いスパイクが出せるのだ。今イチ使えない技である。

☆ダイレクト・スパイク

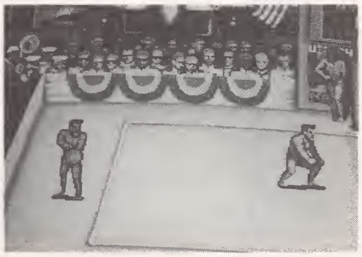
…敵さんが、なんとかボールを返してきた時がチャンスだ。

でも、使うことは無いでしょうな。

☆クイック

…対CPUの場合はあまり効果が無いが、2Pプレイの場合には絶大な効果を発揮する。

クロス・アタックと組み合わせれば、対CPUにも効果が見られる。



そして最後。原子力空田の上。空田の上に箱を置いて、砂を敷いたそうだ。

☆バック・スパイク

…トスは、トスが上がった瞬間のアタッカーの位置に落ちてくるのを利用して、コートの後部よりスパイクを打つ！

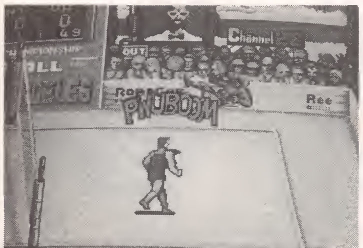
効果としては、ブロックされにくい。これに尽きる。思ったより有効だぜ！

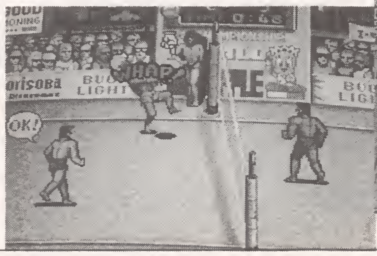
☆バイオレンス・スパイク

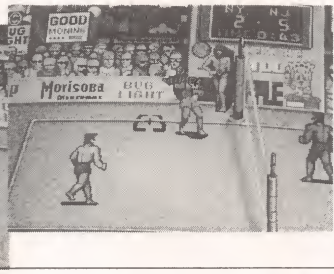
…名前は勝手に付けました。

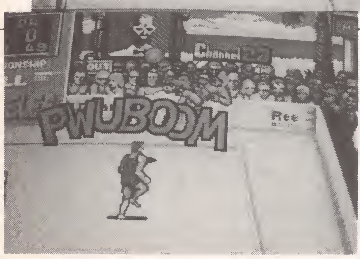
「スパイクの際、ジャンプ中にジャンプボタンを連打する事により、パワーをためることが出来ます。パワーのあるスパイクは、場合によっては敵側の選手キャラクターを弾き飛ばしてしまう程の威力をもっています」

クロス・アタックとクイックを組み合わせ、バイオレンス・アタックを加えたものが最大最強の攻撃だろう。









ビーチバレーのルール

ここで最近脚光を浴び、人気急上昇の、ビーチバレーの一般的なルールを説明しておこう。

○コートは野外の砂浜に設置されます。

○1チームは2人で構成され、選手交替等はナシ。

○ネットやコートは、通常の6人制バレーと同じです。

○ネット下のセンターラインはナシ。よって、センターライン関係の反則はナシ。

○サーブエリアは設定されていず、サーブはエンドラインの後方からなら、どこからでも打つことができます。

○トス、フェイント等で相手側にボールを返すと反則です。

純・日本忍者物語
最後の忍道
1〜4面

石井ぜんじ

©1988 IREM CORP.

武器の使い分けが勝負。いざ!!

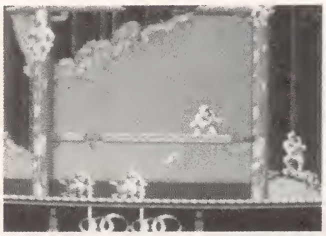
ROUND 1

初めはパワーアップがないので自分の武器が弱い。いそいて右へ進んでパワーアップを取ろう。

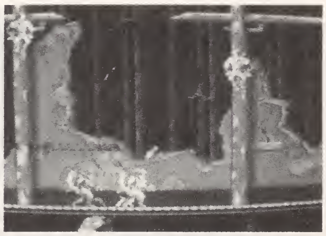
パワーアップを少なくして進もうと考えている人以外はまずそのままパワーアップを取って、剣をパワーアップしよう。剣は1面の前半では最も有効な武器だ。下突きで床下の敵も倒せるし、耐久力のない敵や飛び道具の攻撃にたいしては完璧な防御ができる。

剣をパワーアップして、分身を1つ取ったらレバーを斜め上に入れ、剣を上段に振りながらピョンピョンはねていこう。攻撃と剣ボタンの両方をいっしょにたたきまくればいい。この剣の上段斬りは自分の上からの攻撃をカバーするので、特別な場合を除いてこの振り方を多用すべし。

1面の前半は剣以外では鎖鎌で行くことも可能だ。この場合は床下から突いてくる敵に注意。



剣は下に突くこともできる。



1面では下から突いてくる土草に注意。

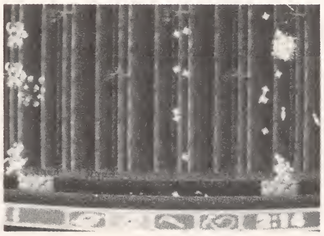
1面の後半になると、幽幻坊が出現する。1面の幽幻坊は耐久力こそあるが、ダメージをくらうとその場でジャンプしてしまい、突っこんでこないので楽だろう。棒も投げつけてこない。1面の後半は手裏剣、パワーUPした爆弾などの方が使える。飛び道具で攻撃してくる敵がいないからだ。まあ、剣、鎖鎌とどんな武器でも大丈夫だろう。

1面の後半で稼ぐと、死なない程度に稼いで1面クリア時で13万点以上取れる。このゲームは10万、20万、40万で増えるので、この程度の稼ぎは許されるのではないだろうか。(ただでさえ難しいゲームだし。)

全体を通して言えば、1面では初心者は前半は剣、後半は手裏剣で行くのがいいでしょう。

R－1ボス　阿修羅千像

ボスの所に来ると、まず左右2つの井戸から手裏剣を投げる忍者が何人も飛び出してくる。剣で地道に倒すのもいいし、画面の左右の端にくっついて、片方の井戸から出てくる忍者を手裏剣、爆弾等で集中的に倒すのも早い。



左側にはりついて手裏剣を投げよう。

忍者達を倒すと、地面の下から1面のボス、阿修羅像が出てくる。阿修羅像は、両手から光のような弾を飛ばしてくるが、本体に当たり判定はない。

一番楽な攻略法は分身を上に置いて剣を振っているというやり方だろう。阿修羅像は弾を出してくるだけなので、剣をパワーアップさせて上段から振っていけばまず大丈夫。



1面ボス。分身を上に置いて剣で攻撃だ。

また、画面の中央部に安全地帯もある。背景を見ながら合わせてもいい。このボスは一見耐久力がありそうだが、実は出現して一定時間までは当たり判断ができていないだけらしい。

ROUND 2

ここは林の中だが、安全に進むなら木の枝から下に降りて、剣でゆっくり進んで行くのがベスト。爆弾攻撃を仕掛けてくる赤草の投げるスプレッドボムには細心の注意を払おう。剣や鎖鎌で防いでも、防いだ直後にぶつかるとやられてしまう。とにかく、前半は弾を防げる武器が絶対必要だ。



2面の中盤。忍犬の体当たり攻撃。

後半になると上空から鬼火輪という火の球が振ってくる。この鬼火輪は耐久力があり、しつこく追いかけてくるのでやっかいだ。



上から降ってくる鬼火輪。

ここは、剣のまま一気に突っ走って全滅を取ってもいいし、手裏剣で鬼火輪を壊しながら進んでもいい。ただし、手裏剣等で進む時はくれぐれもスプレットボムに注意。安全という面なら剣で走っていくのがベストだろう。

R－2ボス　双斧鬼

このボスは、両手に斧を持って体当たりで攻撃してくる。



2面ボスには遠くから爆弾で攻撃をしよう。

一番注意しなければいけないのは敵は体当たりが強いのだから、こちらは飛び道具で戦わなければいけないということ。剣で戦うのはやめよう。

一番いいのは雷竹(爆弾)だ。4つの武器の中で爆弾が最も破壊力が強いからだ。手裏剣も悪くはないが、少し時間がよけいにかかる。

ボスの攻撃をかわすには、パターン化するのが一番。パターン化できてない時は、できるだけボスから離れるように心がけよう。ボスは右から左へ突っ走ることはなく、必ずまん中の木で止まるのも覚えておこう。

ボスでやられた時は、手裏剣か爆弾をパワーアップしよう。スタート地点から少し戻ると火輪の術を取ることもできる。

超難度ゲームを徹底攻略!!

ぜんじのおすすめ武器表

	剣	手裏剣	爆弾	鎖鎌
1面前半	◎	×	×	○
後半	○	◎	◎	○
ボス	◎	△	△	△
2面前半	◎	×	×	○
後半	○	○	△	○
ボス	×	○	◎	△
3面前半	○	○	×	◎
後半	◎	△	△	○
ボス	○	×	○	△
4面前半	×	○	◎	△
中盤	△	△	◎	△
後半	○	×	×	◎
ボス	×	△	◎	△
5面	○	×	×	○
ボス	○	×	×	○
6面前半	△	×	×	◎
後半	△	×	×	◎
ボス	×	○	◎	○
7面	×	△	◎	○
ボス	×	△	◎	△

◎ この武器しかない!!
○ これでもいいんじゃない？
△ できないことはないが…。
× 普通の人間にはムリ!!

だいたいの目安にして下さい。個人差もあるし、実はこの武器は使える!! なんてこともあるかもしれません。
パワーアップした状態というのを前提にしています。

ROUND 3 前半

真夜中の荒野、死闘が展開される面だ。この面がどうしても抜けず、あきらめていった人もいると思う。くわしく説明していこう。

まず、前半だ。ここで怖い敵は、鉄砲を撃って攻撃してくる忍鉄砲隊だ。忍鉄砲隊に対しては鎖鎌が一番強い。弾を防ぎつつ敵も倒せるからだ。また、手裏剣で弾を撃たれる前に倒してしまうという方法もある。

忍鉄砲隊の次に怖いのが巨大な落武者だ。こいつは耐久力があり、月影が近づくと大きな刀を一振りして攻撃してくる。

手裏剣の場合は正面から撃ち勝てるが、剣、鎖鎌の場合は、ジャンプして飛びこして行かなければいけない。この場合は遠くからジャンプして行くこと。近くからジャンプすると剣で切られてしまう。割と遠くからジャンプしてしまっても、1回剣を振ると次に剣を振るまでに時間があくので大丈夫だ。

まとめると、3面の前半は鎖鎌でいくのが一番ポピュラーだと思う。手裏剣はジャンプしなくてもいいが、忍鉄砲隊を撃ちもらすのがやはり怖い。

前半でやられた場合は、鎖鎌にして落武者もジャンプしないで、そのまま倒して進もう。パワーダウンしていると落武者も耐久力がそんなにない。そして、分身を1つ取ったら落武者は飛びこして速攻でいこう。

途中に出る火輪の術は落武者を倒す場合は取らず、飛び越えて行く場合は取ろう。


火輪を取って鎖鎌で飛び越して進もう。


手裏剣で落武者をつぶして進むのもいい。

ROUND 3 後半

3面の後半はなんといっても幽幻坊との戦いがポイントになる。3面からの幽幻坊は耐久力が異常に高いうえ、こちらがジャンプすると棒を投げつけてくる。

ここは、あまりパワーアップさせてない時は鎖鎌でつぶしていってもいい。でも、一番安全なのは剣で進む方法だろう。

剣で幽幻坊を攻撃すると、幽幻坊をはじいて後に下げることができる。このスキに少しずつ前に進み、じりじりと進んで行こう。

注意しなければいけないのは、幽幻坊が上から落ちてきたり、坂を下ってきた時だ。こういう場合はいきおいがついているので剣でははじけない。とりあえず逃げよう。

また、幽幻坊は画面上に2人までしか出現しないので、後に2人出た場合は速攻でジャンプしながら進んでも大丈夫だ。ただむやみにジャンプして行くと着地点で幽幻坊に体当たりされるぞ。必ず後に2人連れていくようにしよう。

途中の火輪はできるだけ取った方がボスに対して有効。

後半でやられてしまった場合は爆弾、剣、分身の順でパワーアップさせていこう。爆弾をパワーアップさせる時は取る一瞬だけ剣から爆弾へと武器を変えること。


上から降りてくる幽玄坊は危険だ。

R-3ボス 魔界半蔵

ボスは落武者にさらに耐久力をつけたようなものなのだが、画面の左右から忍鉄砲隊が出てくるのが問題だ。

このボスは、手裏剣以外ならどの武器も有効だ。でも、それぞれの武器によってやり方が違う。

剣で倒す場合には、何回もジャンプして飛び越えながら粘ろう。忍鉄砲隊に対する防御はほぼ完璧なので、ジャンプさえ失敗しなければいい。ただ時間が非常にかかるので、火輪を取って速攻でボスまで来るのは必要かもしれない。

爆弾の場合は剣とやり方が全く違う。的に攻撃させる前に速攻で倒そうという方法だ。まず、ボスまで進んだら、一番右側にはりつこう。すると、忍鉄砲隊が伏せて撃ってくるが、なぜか月影には当たらない。ただし、左側から撃ってくる鉄砲隊の弾には当たってしまうので爆弾を左に投げておこう。

こうして、半蔵が右側に来るまでできるだけ引きつけて爆弾を撃ちまくろう。火輪を持っていれば、1回ジャンプするだけで倒すことも可能だ。ただし、速攻で倒さないと空中をジャンプしている最中に狙い撃ちされるぞ。

鎖鎌は剣と爆弾の中間と思っていい。剣よりは早いが防御も多少弱いぞ。

また、初めだけ爆弾でダメージを与えておき、1回めのジャンプの時に剣に変えて後は剣で倒す方法もある。これが一番安全かもしれない。


ジャンプした時は下に剣を振っていこう。


魔界半蔵に爆弾を撃ちまくる。

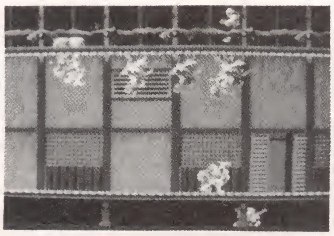
ROUND 4 前半

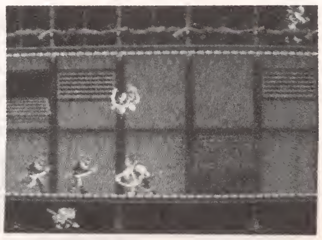
この面は武家屋敷、竹ヤリ地帯、上から天井が降りてくる場所の3つに分かれる。それぞれ性格が違うので別々に説明していこう。

前半は武家屋敷で、天井にはりついて歩ける面だ。とは言っても、天井にも敵がいるので天井にはできるだけくっつかないこと。ましてや、天井を歩いてはいけない。また、今までのシーンはいろいろな武器が使えたが、ここは爆弾がベスト。復活パターンでもすぐパワーアップして爆弾で行くべし。

さて、前半で怖い敵は風魔一刀流一門（侍）と鎖草だ。侍はいつどちらから出てくるのかわからないし、鎖草は一定の場所に何度も出てくる。どちらにしても、的に近づいたら小ジャンプで敵の攻撃をかわしつつ、空中で下に爆弾を投げつけてたたきつぶそう。

いつも小ジャンプしていく人もいるようだが、小ジャンプした瞬間に、前から侍が出ると危ないので、できるだけ歩いていくこと。侍が来たら

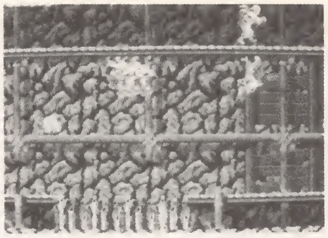

天井は危険がいっぱい。下に降りよう。


4面の武家屋敷。小ジャンプで侍をかわせ。

まず正面に投げ、その後に小ジャンプする時は侍が出て来び投げよう。鎖草に対して小ジャンプする時も侍が出て来た時を考えて、あまり右方向にジャンプしないように空中で操作しよう。

ROUND 4 中盤

竹ヤリ地帯は天井を歩いて行かなければいけないので、実に問題がある。しかも天井裏からは黒草、下からは土草がくるし、侍もやってくる。ジャンプボタンを押したら下に落ちて竹ヤリにまっさかさまだ。

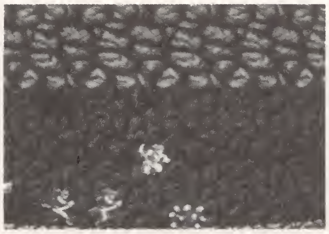

竹ヤリに落ちると死あるのみだ。

ここも前半同様爆弾でいこう。侍を正面から倒せるのはこの武器しかない。ただし、問題は竹ヤリの所だ。これで侍が来ると、止まって爆弾を投げなければいけないので、天井裏からやられかねない。こういう時はほんの少し後に下がって、黒草の剣をかわそう。くれぐれも竹ヤリの所でジャンプボタンを押さないこと。下に落ちたら生き残る確率は0％だ。

途中で竹ヤリのない所で全滅が出るので、ここまで来れば大丈夫。全滅を取ったら速攻で距離を稼いで逃げ切ろう。最後の床下に降りていく所は小ジャンプで飛び降りれば、侍に斬り殺されても実は死んでなかったりする。この場合は、分身がなくなってパワーアップだけが残っている。

ROUND 4 後半

このシーンは前半、中盤と違って赤草が爆弾を投げてくる他は天井が迫ってくるだけだ。でも、急がないと天井につぶされてしまう。ジャンプしながら進んで行くと速いぞ。


天井が迫ってくる。鎖鎌で進もう。

ここは、鎖鎌でいくのがベストだと思う。ボスでやられるとここに戻るが、そういう時は鎖鎌で進みつつ、パワーアップだけは爆弾で取って進もう。少しくらいは遅れても爆弾はパワーUPしていくこと。

R-4ボス 呪縛石

初めてやるとつぶされる。ここであきらめた人もいるかもしれない。

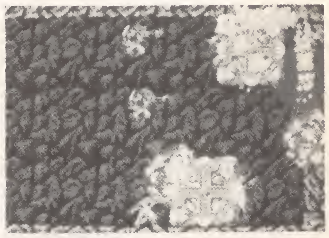
ボスは、2つのサイコロのような石が2つ。この石に4つの弱点があり、2つの石で合計して2×4＝8つの弱点を破壊すると呪縛が解けてクリアになる。

石は交互に襲ってくるが、月影の位置を確認してからその場所へと動いてくる。だから止まっていると必ずつぶされるぞ。

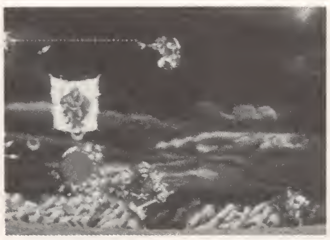
一番わかり易い方法は、まん中で垂直ロングジャンプして、上にいるように石に思わせておく方法。上にいると思わせておけば、いきなりつぶされることはない。他に、動かない方の石の横にぴったりくっついておいて、つぶされる直前に逃げ出すというパターン作りもある。

今回は4面までしか紹介してないが、5面～6面の写真も載せておいた。参考にしてみよう。

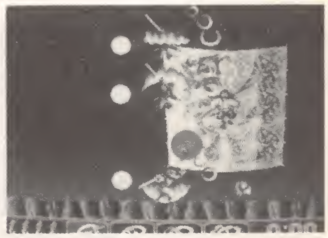

5面は上に登っていかなければいけない。


まん中で垂直ジャンプして石をかわそう。


6面のボス、落武者霊群。実は安全地帯が。


6面の後半は強い敵がみんな出てくる。


地獄の6面。侍と幽玄坊が強い強い。


5面ボス、大凧風雲衆。

ゲームセンターの中古基盤売ります。

ASO	8,500
アルゴスの戦士	15,000
アミダ	3,500
アテナ	8,000
アルカノイド	10,000
E・Rカンフー	6,000
イッキ	6,000
イエローキャブ	7,000
WIZ（ウィズ）	8,000
エグゼトエグゼス	8,000
エキサイトアワー	9,000
1943©	18,000
イスパイアル	7,000
カラテ道	10,000
ガルディア	10,000
ギャラガ	7,500
キングオブボクサー	12,000
くにお君	14,000
ブロブター	7,000
ギャラクシアン	6,000
恋のホットロック	15,000
サスケアンドコマンド	8,500
サイドアーム	12,000
ザ・運動会	10,000
サーカスチャーリー	7,000
ザインド・スリーナー	10,000
ジョイフルロード	5,500
ジッピーレース	6,500
ジャンプバグ	5,500
ジェネシス	7,000
ジャンピングジャック	7,500
スチャラカ(ドックファイト)	6,500
スペランカ	8,500
ソンソン	6,500
ゼビウス	7,000
ダンガー	11,000
タイムパイロット	6,000
ちゃんばら	8,000
デイブダグ DIGDAG	7,500
(プロ)テニス	4,500
トップローラー	7,500
ドラゴンバスター	16,000
忍者君	7,000
ハイパワーオリンピックスポーツ	6,000
ハイパワー8人	9,000
バンクパニック	5,500
バラデューク	8,000
ブライケン	14,000
ファイナライザー	8,000
フロッガー	5,000
フリッキー	9,000
ブロックギャル	11,000
フォゾン	12,000
ファンタジー	8,500
プーヤン	4,500
ヒリュウノケン	9,000
バブルボブル	18,000
ペンゴ	4,000
ボスユニアン	9,000
ペッタンピュー	7,000
ベースボール対戦	6,000
パーフェクトビリヤード	12,000
マリオブラザーズ	6,000
魔界村	9,500
マッピー	8,000
ミステリアスストーン	6,500
ムーンクレスタ	7,000
モトス	9,000
モモコ 120%	11,000
MR.DO ユニコーン	7,500
妖獣伝	11,000
(カイケツ)ヤンチャ丸	11,000
ラッシュアンドクラッシュ	11,000
リブルラブル	8,500
レディーバグ	6,500
ロックンロープ	7,500
ワールドプロレスリング	6,000

●上記商品価格は基盤の値段のみです。
●注文前に電話で在庫確認して下さい。

どんどん資料を請求して下さい。
(係員は暇をもてあましています。)
※資料請求と注文票請求は60円切手を3枚同封して当社迄送って下さい。

あなたの夢とっても楽しい！
株式会社 宇宙堂
名古屋市北区下飯田4丁目6-2
☎052(916)1407
AM10:00～PM10:00 OK

私の知っている楽しいゲーセン
捜して行ってみよう！
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンター リサ

ゲーメストアイランドなんだーーゾ!と

構成 野村流紋
助っ人 Ⓣことtm



↑(大阪府 Wyvernおおま君)★その意気だ! みんなも頑張ってね。テレカ当たり。

今月のボツはいやだっ!!

隆よ、ありがとう 僕のストリート・ファイター物語

☆僕は北海道に住む、高校1年生です。

僕は中学3年生の時まで、ゲームセンターには行っていませんでした。

ある日、友だちと銭湯に行った帰り、ゲームセンターにさそわれて初めて行きました。

そこで出合ったのが「ストリート・ファイター」だったのです。

友だちはレバーとボタンを巧みに操作し、次々と敵を倒していきます。その友だちをすごいと思いましたが、もっとすごいと思ったのは主人公のキャラクター「隆(リュウ)」のことです。

なぐられても、けられても、手裏剣で傷つけられても、ひたすら体力の限界まで闘う姿、そして勝利した時の腕を高々とあげた姿。それらに僕は、今までにない何か熱いものを感じました。

そんなある日のことです。学校の体育の時間にサッカーをしました。しかし、僕らのチームは大負けでした。すると同じチームで、ケンカが強く不良っぽい2人は腹を立てたらしく「放課後、オレらのチームの奴は美術室へ来い」と言いました。

嫌な予感がしましたが、行かないと後が恐いので、仕方なく美術室に行きました。すると案の定、2人は負けたはらいせに僕らをビンタしはじめました。

その時、僕の頭の中に、あの隆の勇姿がうかびあがりました。

「隆!!」

僕は心の中でそう叫びました。そして勇気をふりしぼって言いました。

「何でお前らのはらいせで、なぐられなくっちゃいけないんだ!」

すると彼らは僕の襟をつかみ、なぐると、僕を押し倒して出て行きました。

他のみんなは「反抗しなきゃ良かったのに…」などと行って去って行きました。ひとりになった僕は窓から空を見上げて、心の中で叫びました。

「リュウ、なんで僕はこんなに弱い人間なんだ。もっと強い人間になりたい。どうしたらいいんだ。隆、教えてくれ」

翌日、同じチームでサッカーをしました。結果はまた負けです。しかし、あの2人はこんどは僕らに何もして来なかったのです。

「ああ。隆、ありがとう」

僕は心の中で言いました。

そのうちに高校受験の日になりました。朝、家を出る時に空を見上げ「隆、君が闘いで勝ったように、僕もライバルに勝ってみせるからね」と言いました。

そして合格発表の日になりました。結果は「合格」。喜びいっぱいで、ゲームセンターに全速力で走って行きました。コインを入れて、隆の顔が出て来た時、僕は「やったよ。勝ったよ」と思わず言いました。烈に勝って、腕を高々と上げる隆の姿は、僕に「よくやった」と言ってくれたように思えました。

その日は元にやられましたが、僕は満足でした。

ゲームセンターに毎日の様に通っているうちに、僕はあることを悟りました。それは「自分の道は自分で切り開く」つまり隆の力を借りずとも、自分の力で強くなるんだ、ということです。

そしてそんな僕は、ある日世界最強の男、サガットのところまでたどりつきました。

ラウンド1…あっけにとられているうちに負け。

ラウンド2…なんとか波動拳で勝ち。

最終ラウンド…僕は汗でびしょぬれでした。

「勝てるのか…。いや勝つ」

隆の体力はもうほとんどない。サガットも同じだ。しかしサガットは笑い声を上げている。楽に勝てるとでもいうのか…。だんだん不安になってくる。

思い切って出した波動拳!しかし足で防がれてしまう。サガットが近付いて来る。

万事窮すか!そう思ってしゃがんでパンチを出そうとした時、手がすべったのか、偶然にも、僕が初めて見た、隆の昇竜拳がサガットに炸烈しました。サガットはふっとび倒れる。僕の勝利です。

僕は生まれて初めてゲームをクリアしました。みんなにとっては大したことではないのかも知れませんが、僕は感動して涙が出そうでした。

エンディングで出て来た隆に僕は言いました。

「隆、世界一のストリート・ファイターになれて良かったね。僕はまだまだ弱々しい人間だけど、君にたよらなくても生きて行けるような強い人間になってみせるよ」

僕は固い決意を胸に、ゲームセンターを後にしました。

(北海道 謎のしゃうまん)

★ゲームを自分の人生の糧にする。これこそ真のゲーマーの姿ではないでしょうか。君は良いゲームの楽しみ方をしたようですね。カードあたり。

ふれあい ゲームの世界

そこの店には、60歳位のおじさんと白くて毛がふさふさはえている犬が1匹いるだけです。そこのおじさんはすごくやさしくて両替するだけで「ありがとうね」と言ってくれ、とても気持ちよくゲームをすることができます。いつまでもここのゲーセンがありますように…。

——岐阜県　奥村康成君

ちょっと聞いて下さい 楽しくプレイするために

☆グラディウスIIをPLAYする人々へ。少し聞いて下さい。

僕の行っているゲームセンターはかなり大きく、新しいゲームなどはすぐ入ってきます。当然グラディウスIIもあるわけですが、最近になってそれをPLAYする一部の人のやり方に憤りを感じておりました。

グラIIが入ってきた当初はそんなことはなかったのですが、最近になってミサイルが出たままになるように、ボタンをうめこんで（紙などをはさんで）PLAYする人が出てきたのです。確かにRIPPLEの時はミサイルを押すのがしんどいかも知れないけれど、これではボタンがこわれる原因になりかねません。連射がしんどかったらLASERにしろよ、と言いたいですね。

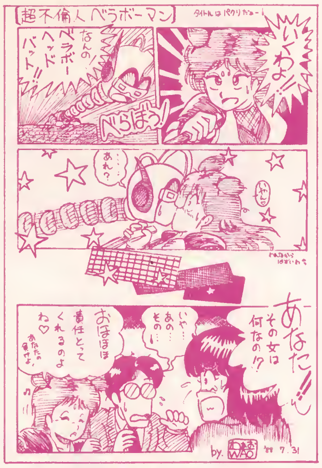
しかも、ゲームオーバーになったら直していくのかと思ったら、そのままにしていくのですから、まさに冗談じゃない！

以前、それを知らないでゲームをしたので、さんざんでした。

青RIPPLEを愛用する僕は死にそうでした。実際4面でミサイルがもとで死にました。

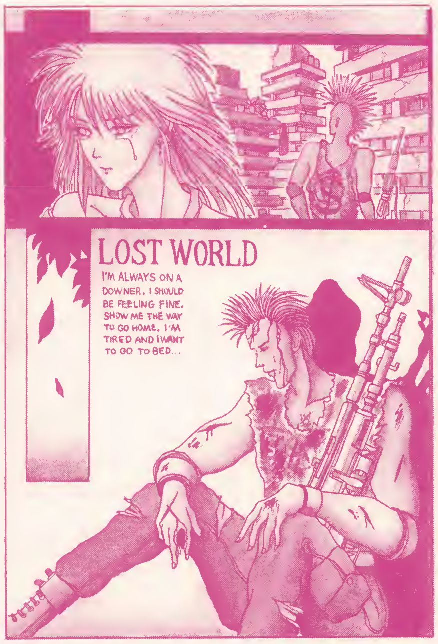
でも、このボタンのことで得をしたこともあります。

お金を入れて、さあやろうと思ってみたらボタンがまたうまっている。僕はこのまま



↑（群馬県　WAO君）★うーん、このパターンがあったか。1コマ目がかわいい。テレカ当たり。

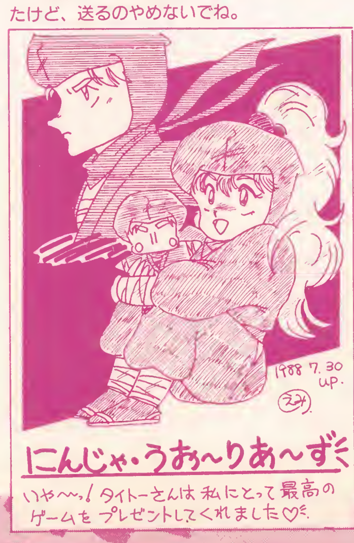
↓（北海道　玉葱消防団君）★テレカデザインの葉書も見ました。あんまり無理、しないでね。体に気を付けましょう。

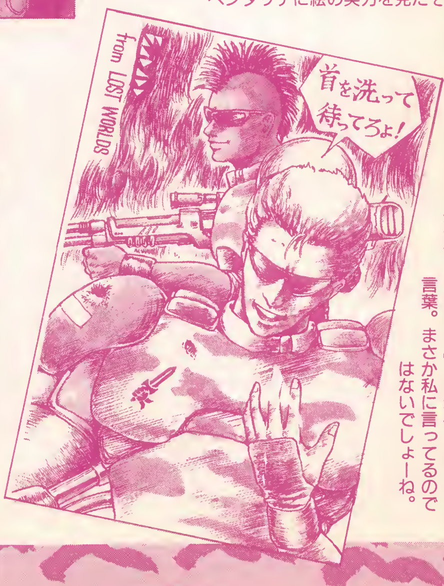




↑（埼玉県　柴崎一郎君）★そのペンタッチに絵の実力を見たぞ。

↓（京都府　結城えみ君）★載ったけど、送るのやめないでね。





←（六鹿「MUGON」文彦君）★力強いお言葉。まさか私に言ってるのではないでしょーね。

ソウル五輪陸上競技クイズ

ゲームキャラクターによる競技が始まりました。

- ●たろすけの後ろには、隆が走っています。
- ●ベラボーマンの後に3人、その後をベンジャミンが走っています。
- ●バビーの後に1人、その後を景清が走っています。
- ●ギルの前に1人、その前をリッキーが走っています。
- ●ベラボーマンの前に1人、その前を隆が走っています。

五番煎じ　あ・ぶ・な・い
暴力ゲーマー度チェック

ピンときたら○印を

1. とにかくミスをすると、本能的に台を殴らずにはいられない。
2. たとえノーミスでラストまで行ったとしても、何か理由を探してでも台を殴らずにはいられない。
3. 大型筐体は蹴りがいがあるので歓迎している。
4. 殴らないで台を去ると、何となく台が寂しそうに見える。
5. 実は台を愛している。
6. コンパネをもぎ取った事がある。
7. 『TILT』を見たことが一度や二度ではない。
8. なぜだろう、ゲーセンに入ると、人々が散っていく。
9. へろへろと点カセをしているマニアを見ると、龍巻旋風脚を抑えられない。
10. エンデューロで思いっ切りのけぞったら、後ろで見ていた見知らぬ女の子にヘッドバットが決まってしまい、彼女をハングオンまでフッ飛ばしてしまった。

判定　○の数が……

1個の人――普通………かな？
～3個の人―ちょっとマナーが悪いんじゃない？
～5個の人―もっとちゃんとゲーメストを読みましょう。
～7個の人―はっきり言って台がかわいそーだ。
～9個の人―はた迷惑もいい加減にしなさい。
10個、つまり⑩のある人―秋元、秋元じゃねーか！　ゲーメスト読んでたのか？
（しゅりけんのおやす!!君）

今月のおめでたい方

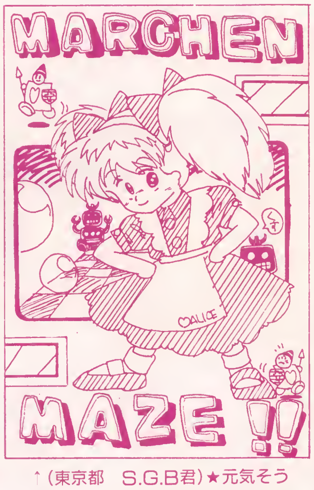


☆最近見ないなーと思っていたベラボーマン。なんと、かのセゾングループで働いていたんです。あまりの仕事好きからの疲労のため、全身バネだけになってしまいました。奥さんのまりこさんもまさか、夫がこんな変り果てた姿になっているとは知らないでしょう。
（京都府　末吉君）
★山河悠理ほど働かないのも困るけど、これほど働くのは…エライ!!　ナムアミダブツ

ではいやなので、店のおばさんに言いました。するとおばさんは「しょうがないわね、好きなゲーム1つやって」と言ってくれました。
僕も仕方ないと思い、他のゲームをやりました。ゲームオーバーになったあと、すぐにおばさんがやってきて「ボタン直したからやりなさい」と言ってくれて、1コインただでやらせてもらいました。
しばらくして行ってみると「ボタンをうめこんでPLAYする人を見つけたら処罰します」とはり紙がしてありました。
僕はそれを見て気持ちよくPLAYできました。今ではそんなことをする人もいなくなったようです。
こんな問題は僕たちのまわりだけでしょうか？
全国にもきっと同じような問題があると思います。
（大阪府　悪の帝王マヤ王君）
★みなさんのまわりではどうですか。意見を寄せて下さい。

トラブル処理がとっても気持ち良かった

このあいだいきつけのゲーセンで、とても良いことがありました。
つい昨日入荷してきた「ロストワールド」に友人のO君と燃えていた時の事です。
O君が力尽きて、コンティニューのため50円玉を入れたところ、飲み込まれてしまったので、アルバイトの方に事情を話したら、クレジットを増やしてくれると言ってくれたみたいなんです。
その店員さんは、機械を開けてちょっといじり、かれにクレジットを入れるばかりか、お詫びとして僕の方にも入れてくれたのです。普段のむかつく白髪じじいなら「フンッ」てな感じで、1クレジットしか増やしてくれないのに、クレジットを2、3倍にすることで客に詫びる、という姿勢が、アルバイトの人ならではというのか、とても気持ちが良かったです。
日本中のゲーセンの店員さんがこの人みたいだったら、トラブルも起こらないと思いました。
（東京都　石崎陽一君）
★お店にとって、1クレジットが大事か、お客さんの好印象が大事かが良く分かるお便りですね。

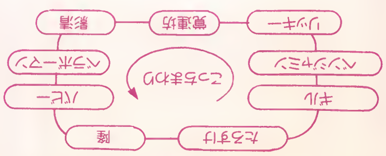


↑（東京都　S.G.B君）★元気そうなアリス。うーんなかなか強そうだ。

ごめんなさいのお手紙

☆9月号、44頁で小学生の子供、と書かねばならぬところ、ガキと相手に失礼な書き方をしてしまい「テレカ没収」という罰を受け、自分の未熟さを感じました。まことに申し訳ありませんでした。以後、こういうことの無いよう充分注意することを宣言し、反省文とさせていただきます。
（滋賀県　デーモン・コブタ君）

●ベンジャミンの前に1人、その前を覚連坊が走っています。
●リッキーの前に2人、その前をベラボーマンが走っています。
●リッキーの後に3人、その後を覚連坊が走っています。
――さて、ベラボーマンの前4番目を走っているのは誰でしょう？？？



解答　実はこの競技は1600メートルのトラック競技である。図より答えは『ギル』でした。
（沖縄県　TOMO・P）

ゲームはバクハツダっ!!

私の町(島根県浜田市)は
水害に合い、私ん家も
床上1mの浸水の
被害を受けました。
でも、御安心ください。
GAMESTだけは
しっかりと守りました。

――島根県 ROPER.君



→(岡山県 武内太君)★いばってゲーセンに行きたいもんね。

これこそ有名なカミカゼ特攻隊式攻略法だ

☆僕が5月に、ゲーメストでニンジャウォリアーズの攻略法を見て、ゲーセンに行った時のことです。

ニンウォには先客がいました。そこで、どんなプレイをしているんだろうと思い、しばらく見ていました。

やっている人は、30前後の男性とその子供（5、6歳）でちょうど1面をクリアした所でした。

僕はなかなか大人にしてはやるな、と思っていると、2面の戦車の音が聞こえてきた。安全地帯を知っているかな? と思ったが、やっぱりトーシローだったらしく、砲撃の中を突っ込んでいった。

あれじゃすぐにやられるぞ、と思ったら見事にゲームオーバーになった。その人はすかさず2Pのボタンを押した。

コンティニューをしたのか? あまりやりすぎると上手くならないのに…。

などと思いじーっと見ていると、またゲームオーバーに。よーく見ると、その人はただただ苦無&手裏剣で前進するのみ!

これはすごい。よーしどこまで続くのか見てやろうって、見ていたんです。

戦車のところだけでも、子供とあわせてだいたい10回ぐらいコンティニューしまくっていた。火炎忍者が出てきても、やっぱり前進するのみ。

ようやく2面をクリアしたが、2面だけでも2人あわせて30回以上コンティニューしまくったようだった。

3面に入って、ザコが出てきても、ただひたすら前進。階段があっても上がらない、ボロボロになりながらも、ただただ苦無前進するだけ。すごいなー、どこまで続くんだろう。と思っていたら、いつの間にかアイアンアームの所まで来ていた。

さーて、どーやって倒すんだろー、と見ていると、お金がなくなったのか、その人は「さーて、もういくぞー」と子供に言うと、ゲーセンから出ていった。子供もプレイが終わると出ていった。

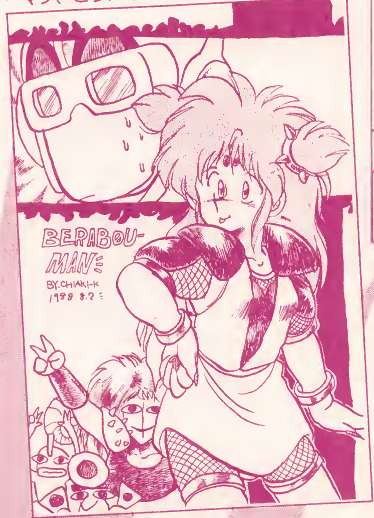
その人たちは、おそらく今のプレイで約1万円くらいの100円玉をつぎこんだのでは?

と思うと、僕はしばらく金縛りにあった。世の中にはこんなすげー人もいるんだなーとあっけにとられ、ニンウォをプレイするのを忘れ、家に帰ったのでした。

(三重県 テト&かっぴっぴ)

★なぜ君はその人に、ゲーメスト流攻略法を教えてやらなかったんだ。とは言っても、その迫力に金縛りにあってたんだっけね。……私の場合はっきり言っておせっかいなので、すぐに知らない人にまで口を出してしまいます。

↓(愛知県 高野千明君)★ベラボーマン、どうにも分が悪そうだ…。



オトコのゲームはこうあるべきじゃ!!

☆わしはッ、わしはッ、わしは目覚めたのじゃーっ。例えばダライアス、最終面の敵を2秒で倒したり、頭の上にへばりついて撃ったりしてはいかんのじゃーっ。男なら正々堂々と真正面から勝負じゃーっ! アームが無くなっても、ひるんではいかんのじゃーっ! それとドラ・スピ、ザウェルのところで、なるべく離れて、セコセコ撃ったりしてはいかんのじゃーっ! やはり男なら、命を捨てての超接近戦じゃーっ! ザウェルとほとんど重なっての連射で、男をみがくのじゃーっ!

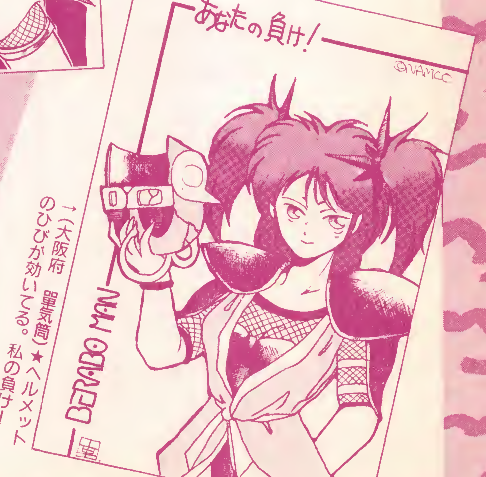
あとは麻雀ゲーム、服を脱がすための、セコいあがりなどしてはいかんのじゃーっ!

男はやはり、最初から役満ねらいじゃーっ! 関係ないが、この前ショウ子との対戦で、四暗刻・字一色・大四喜のトリプル役満をやったら、その後1回も勝てず、10分でゲームオーバーになってしまったんじゃーっ! とにかく全国のゲーマー諸君、男なら安全地帯をフル活用したりせず、真正面から立ち向かうのじゃーっ!

え? 女性ゲーマーはどうしたらいいのかって? まあ、女性はおしとやかなプレイをするということで…。

(愛知県 はまきた原人じゃあああ!)

★男とはこうあるべきだったんじゃーっ! テレカあたりじゃあああ! あ?

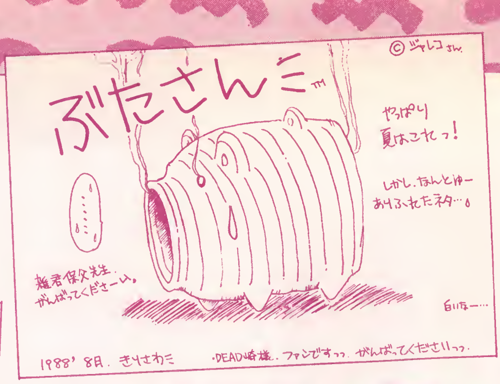


→(大阪府 單気筒)★ヘルメットのひびが効いてる。私の負け!

本格リアル格闘ゲーム
ストレート・バイター
by カプコム

☆アルバイターのケンジとリョウが数々のアルバイトをこなしていく。新聞配達や牛乳配達からコンビニエンスストアーの店員、はては道路工事まで、様々なアルバイトをやりお金をためる。
しかしお金がたまれば泥棒やゆすり、たかりと世の中のまがった人々に取られるのが浮世の原理（おいおい……）。
そこで2人が立ち上がり、まがった人々を真っ直ぐに叩き直そうとする、というストーリーだ。
―基本技―
殴る、蹴る、吠えるが基本技である。
―必殺技―
●ケンジ……新聞紙で相手の顔を包み、目を眩ませる。
●リョウ……相手に牛乳をかけ、目を眩ませる。
―負けると警察に補導されてゲームオーバー。
（島根県 二岡昭宏君）
★必殺技が新聞と牛乳というのは、ちょっと頼り無いぞ。竹でしょう。

→（長野県 霧沢陽君）★どーでもいいけど、季節をはずしちゃったね。



どうだ!! なんだ？ パロゲー短編集

☆お雀子バイスクール
お雀子の自転車レースゲーム。
☆じごくめぐり
時をめぐる覚連坊のゲーム。
☆地獄めぐすり
目が悪くならないように、ゲームをプレイする時につける目薬。
☆P・47
ゲーメストの47ページのこと。
☆リングのおじや
リングの中でおじやを取り合うプロレスゲーム。
☆アテナ
手紙の宛名を書くゲーム。種々の雑誌に出現。
☆パール・タイプ
パールライスがササニシキに成長していく、お米の進化論ゲーム。
☆バストワールド
……。
（埼玉県 久美さんかわいい改アリスかわいい）
★数は多かった（掲載したのは約半分）がキレがいまいち。梅じゃ。

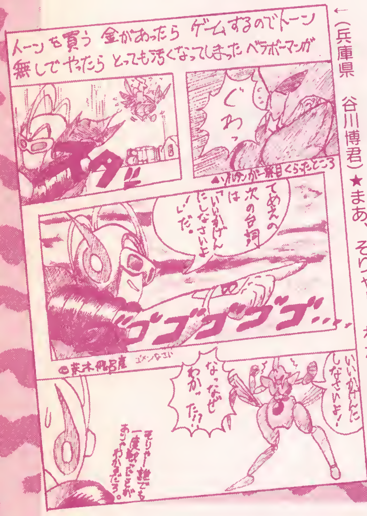
・（広島県 HERTZII君）★俺の疲れも取ってくれー。正面だと良く分からないマグネイザー。



パロディゲーム大集合
見てみたい、こんなシーン

☆シャボン玉の吹き過ぎで、酸欠になってぶったおれたアリスちゃん。
☆それを見て、可愛そうに思って手助けしてるバブルン。
☆お菓子の国のステージで下に落っこって、ヤケ食いしたあげくにめちゃ太りして「どすこい！」パワーで敵キャラを押し出していく、メルヘンメイズのアリス。
☆ダライアス筐体に入った「グラディウスII」
（愛知県 あぷり）
★パロゲーに新しい分野の登場か？ 敬意を払って竹をあげよう。

←（兵庫県 谷川博君）★まあ、そりゃー、わかるわなー。



こちらこだわり派
ゲーセン＝不良なんて軽く言わないで!!

↓（大阪府 頼兼和男君）★かっこいいイラストだが、はたして印刷にどの程度でるか？



☆私はゲームも大好きですが、ラジオを聞くのも大好きでして、いつものように夜になるとラジオをつけっぱなしにして、勉強なり、何なりしていたのですが、8月10日（水）のこと、CBCラジオのOXワイドという番組を聞いておりました。そしたら2人の女性のこんな会話が聞こえてきました。
「…で、ちょっとおしゃれして、ゲームセンターにいったんだあ」
この女性は、性格のはっきりした、ゲームの好きな明るい人なんだなあと、思いました。
ところが、次の瞬間、もう片方の女性「えー！ ゲームセンターに行っているだなんて不良だ!!」などとほざいとるではありませんか!!
ゲームファンとして怒りをおぼえた私は、さっそくCBCラジオに苦情の電話をかけました。
ところがです！ 私はていねいな尊敬語を使ったにもかかわらず、CBCの対応はひどいもので、「ゲームセンターイコール、不良というような発言はしないでほしい」という内容を話したとたん、「はーん、そう」という相手を馬鹿にした態度で聞き流したようで、それぐらいのことでなんだ！こっちは忙しいんだ!! といわんばかりでした。
皆さんどう思いますか。
ゲーセン＝不良という世間の誤解をなくすためにも、マスコミにたずさわっている人たちから、まず分かってもらいたいと私は思います。そのためにCBCに手紙も送りました。
P.S. もう随分前の同じ番組の放送で、ゲームセンターに行くのが大好きです…というリスナーからのお便りが読まれた時、パーソナリティさんが「不良がいるぞ」とおっしゃった時、その日たまたまいらしていたゲストの方が、「今どき、ゲームセンターに不良なんかいませんよー」とフォローして下さった。その日はとてもうれしかったことを、はっきり覚えています。
（石川県 ちぇりーふぁいぶ君）
★いいお便りありがとう。すぐ実行するなんてすばらしい。真剣に取り上げてくれない人もいるけれど、でも分かってくれる人もいるよ。一歩々々、ね。カードあたり。

聞いて 聞いて おこってんだぞ!!

実際涙が出るよ PIIの紹介が たった2ページなんて

☆おれは20歳の大学生だ。リアル麻雀PIIの大ファンである。その大ファンのおれが今、モーレッツに憤慨している。なぜかわかるか? わからなければ言おう。それは8月号の巻末のPIIのサービスページのコトだ。

おれはPIIのために1年かかって金を湯水のごとく使い、やっとブラジャーをはぎとったんだぞ。そしてパンティもはぎとって雀卓の前で1回転させたんだ。

それを、それをたった480円の本1冊がペラペラ紹介しやがって! おれの気持ちがわかってんのかっ!

誤解すんなよ、おれはショウ子ちゃんが自分だけのモノだなんて思ってねー。ただ、おれと同じゲーマーがあのサービスをどう思ったかわかるかっ。いかん、誤解がまだあるな…。

つまりだな――、PIIのサービスをするのは別にかまわねーけどなー、たった2ページで紹介出来るゲームじゃねーんだよ。あんたんとこの本がやったコトはな、推理小説の犯人の正体を、読む前におしえたのと同じなんだよボケッ。

どうせ掲載するんだったらとじ込みポスターとか1Pまるまる使ってピンナップにするとか、もっと大きくやれよ。

こんどPIIIで似たようなコトやったら、絶対にゆるさねーからなー。

悪筆乱文御容赦――。

(大阪府　上島健之君)

★PIII特集する時は、まずあなたにおうかがいをたてますから…。おこらないで。

失礼ですよ イタリアのゲーム場も 同じです

9月号の62頁の「あぷりのヨーロッパゲームセンター報告」を読んで、非常に腹がたちました。

イタリアのゲームセンターは行かない方が無難ですって!? そんなことありませんよ!!

僕は自慢じゃありませんが小学4年生から中学2年生まで父の仕事の関係で、イタリアのミラノで約5年間住んでいました。その立場から見るとこれは非常に失礼ですよ。

むこうのゲーセンは、日曜日になれば恋人同志で来たり、友だちできたりしてにぎわい、イタリアの人たちもenjoyしてますよ。お金を盗まれることもあるかもしれないけど、日本だってイギリスだってドイツだって同じですよ。

日本に帰って気になっていたけど、なぜ「イタリア」と聞くと、すぐ悪いイメージを持つのですか? こんなことを書いたらみんな行かなくなるじゃありませんか。

イタリアはそんなに治安も悪くありません。お願いですから、こんなこと書かないで下さい。

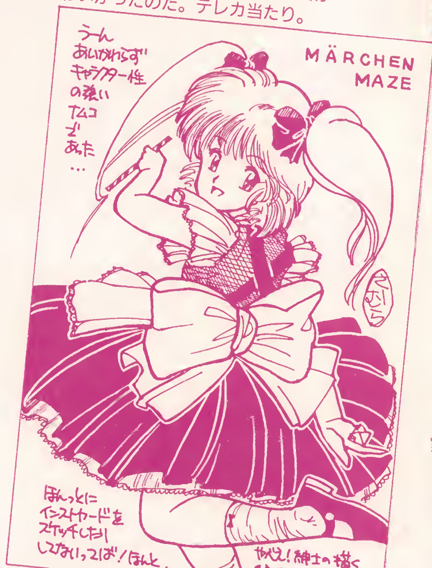
読者のみなさんにとっては「なんだい、そんなこと」と思うかもしれませんが、イタリアは僕にとって第2の祖国であり、イタリアという国をこんな国と思われたくありません。

少しきついことを言ったかも知れませんが許して下さい。それから、もしイタリアに行ったらゲームセンターに寄ってみて下さい。アウトラン、アフターバーナーはもちろんのこと、グラII、ギャラクシーフォースもあるかもしれませんよ。

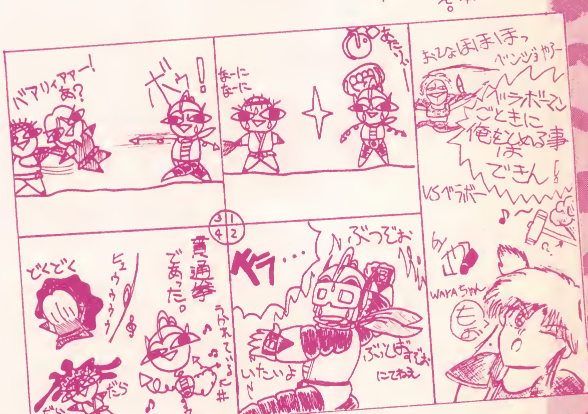
(千葉県　BITURBO君)

★つい先入観でモノを見たり言ったりしてしまって失敗することがありますネ。私も気をつけましょう。

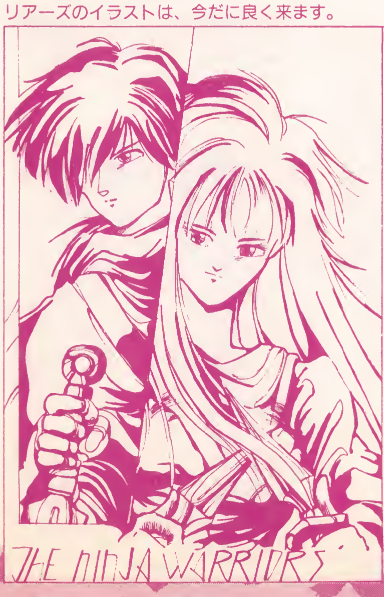
↓(兵庫県　さーむら君)★うーん、今回の多数のアリスのうち、一番かわいかったのだ。テレカ当たり。



←(神奈川県　やまとー君)★2コマ目の線をもっとふやせば、本家に匹敵する出来ばえ。



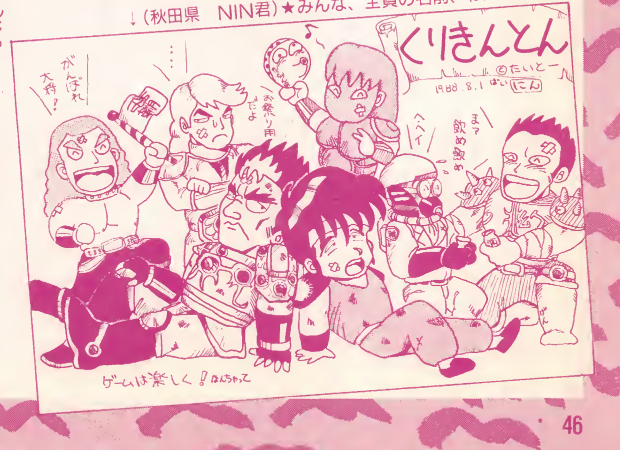
↓(神奈川県　めがてん君)★ニンジャウォリアーズのイラストは、今だに良く来ます。



←(石川県　まんじゅうくれBLUE)★でもあれはやっぱりどう見てもスライム。それより魔破珠が洋かん…。



↓(秋田県　NIN君)★みんな、全員の名前、わかるかな?



聞いて聞いてオペレーターの皆さん

飛翔鮫をやっていると、突然画面がおかしくなり、キャラクターが全部消え、背景だけになってしまいました。
壊れていると店の人に言うと、経営者が出てきて僕にいきなり50円玉を差し出しました。そして「さんざん遊んでいて、金を返せなんて言っても、普通は返してくれないよ」とか言われました。お金を返せなんて一言も言ってないのに。

――栃木県　SRM―NXS君

ボクの悲しいゲーセン手記

〈その1〉

☆これは僕の友だちなんですがとってもゲームの好きな人で特にグラIIは真剣燃えて、みんなから「10、000円プレイヤー」（これはパロディ）とよばれたほどです。

そんなある日、みんなの集まる小さな、ゲームの置いてある中華料理屋さんに「グラIIが入った」というので、その友だちは喜びいさんで行ってみると…うまいと噂されていた友だちは、店のおばさんから「うちでは20分以上はダメですよ。うちはへたな人専門なんですからね」

もちろん笑って言ったのですが、その友だちはみんなには分からないような、一瞬悲しい顔をしました。

その店はどのゲームもだいたい最高ぐらいにムズかしくしてあるのです。それを極めた人が来たら、あんなことを言って…確かに、グラIIのプレイ時間は長いですけどね。

〈その2〉

それは「P―47」をやっていたときのこと！

朝早いデパートの屋上で人も2、3人しかいなかった。けれどもだ！ いきなりブッツリとすべての電源を消したのだ！

アゼンとしていると、「アフターバーナーの筐体が動かない」

だから、電源を一度消して調整しようというのだった。店のおじさんは筐体をゆすぶり、何度となくON、OFFを繰り返した。

あとであけて、3クレジットにしてくれたので、コンティニューで先の面が見れたのはいいけれど、さて、これがトッププレイヤーの初のノーミスクリアの途中なんて場合だったらどうする！

ゾっとしたボクは終わるとすぐに帰りました。

また別の日に、そのおじさんはみーんなのいる前で、知人に、カギでクレジットしているという、おそろしいおじさんです。

みなさん、どう思います？

以上がボクの体験ですが…まだまだあります。

〈その3〉

ある所で、ドラスピがコインをのみこんだと店の人に言ったら、もう、すっごくなぐる、ける、ぶったたく…こわれてしまうぐらいやって「うーん、コインがつまったんじゃないなァ」

なんじゃおっさん。悲しいぞ。

また別の日、同じ店でめったに行かない友だちが「ダブ・ドラがして―」とダブ・ドラのためだけに行ったら、なんと3回!! 3回ものみこんだのです！

こんどは店のオバアが「このゲームをするから悪い！ 他のをしなさい！ 他のを」

まったく信じていないのです。その友だちはメチャクチャおこって、「もう絶対あそこには行かない」。

（大分県　YATCH君）

★やいオトナ！ もっと勉強しなさい！って言いたいネ。カードあたり。

すっ、すごいっ！ 恐怖の新装オープン

☆私の家から歩いて10分位の所にゲームハウスが新装オープンしました。

前までは、パックマンやMr.DO、ゼビウスぐらいしかなかったゲームハウスが今は、1階がアサルトやロストワールド、2階には体感ゲームが立ち並び、他にルーレットゲームやビリヤードまであり、入ってすぐ「す、すごいっ！」と言ってしまうほどきれいだった。

朝の9時ごろだったので、まだ誰もいなかった。

カウンターには「スーパーリアル麻雀PII」の女の人みたいな店員さんがいて、私にこう言った。

「あなたは新装オープンして最初のお客さまです。これをどうぞ！」と言ってポスターをもらいました。中を見ると「セタ・ゲームポスター」と書かれていた（ように思ったのだ）。

私は「もしや…」と思い、ポスターは家で見ようとカバンの中にしまいました。

さっそくゲームをやろうと思い、両替機に200円を入れました。50円玉が4枚出るはずなのに10円玉がドバッと20枚出てきました。

私は思わず「なぜだ!? どうして!?」と叫びました。すると、また女の店員さんが来て「どうしたんですの？」と聞かれ、私は「いえ、なんでもないです。これ50円玉にして下さい」。

私は気を取り直し、アサルトをやりました。しかし……「!? 左のレバーが動かないっ」右のレバーだけでプレイする。まさに死闘である。

私はあきらめて、次にロストワールドをやろうと思い画面を見ました。しかし…蛍光灯の真下なので全く画面が見えない。

私は2階に上り、アフターバーナーをやった。しかし…筐体から階段の幅はわずか1mたらずしかなく、体感ゲームなので左右にグラグラかたむく。私は左にローリングしたら運悪くシートから放り出され、そのまま階段を転げ落ちてしまった。だが、私はポスターが無事だったのでホッとした。

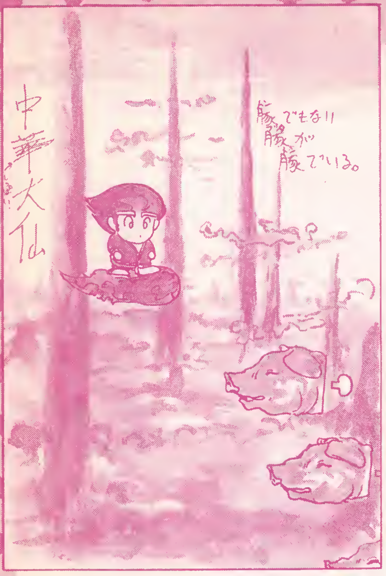
家に帰り、わくわくしながらポスターを見ると…。「!?」私はおどろいた。「なんだ、これは」「油断するな！」と思わず叫んでしまった。ポスターはなんと「ロッテオリオンズ」のポスターだったのだっ。私は友人のハナミザーこと今田君に、そのポスターをあげた。

激怒！

P.S. 絶対のせて下さい。のったら店員さんに見せて、みんな直してもらいます。

（埼玉県　滝沢昭彦君）

★階段からころげ落ちたり、とにかくマレに見る充実した1日でしたネ。



←（東京都　E・くらっしゅII君）★こんな敵が飛んで来たら、反射的に撃っちゃうね。



↑（千葉県　亜綺紀君）★どうしても脇役にしかなれなかったね、椎拳崇。

ご商談コーナー

もうかりおっかい

——もうかってますか?(熊本県の言葉=ゲームプラザ提供)

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、また業者の方の御利用はご遠慮ください。

売ります

☆ビデオゲーム基板、サラマンダを5万円で売ります。買ってくれた人にはゲームミュージックのサラマンダを差し上げます。W葉書で連絡を。
（〒300-33 茨城県つくば市大字上里379 大田光春）

☆20インチ筐体（美品）ペアパネル付きを3万円で、ゲーム基板バラデュークを1万2千円、影の伝説を8千円で。送料は貴方負担。
（〒441-36 愛知県渥美郡渥美町大字中山字成美107 岸上和好）

☆ゲーム基板「グラディウスII」を11万円以上で（15万エブリのロムも付けます）又はナムコのマザーボード「システム1」に「ベラボーマン」のロムを付けたものとの交換も可。まずはW葉書にて連絡を。
（〒753 山口県山口市湯田温泉6丁目5-15 市川一貴君）

☆ゲームグッズ約百種&ゲーメスト1~17号を、まずリストを送りますので200円分の切手+封筒を送ってください。
（〒464 名古屋市千種区北千種3-2-5 千種東住宅18-202 小野田洋）

買います

☆PCエンジン本体を1万円前後で売って下さい。売ってくださった方には、デコゲームミュージックのCDを差し上げます。また、ソフトを売ってくださる方も御一報下さい。
（〒392-02 栃木県小山市南飯田320 小森正樹）

☆セガマスターシステム（カセット付）を5000円以下で買います。Wハガキで。
（〒278 千葉県野田市七光台361-7 大武義隆）

☆ゲーメスト創刊号と2号を各千円で譲って下さい。送料はこちら持ち、Wハガキで。
（〒954 新潟県貝附市学校町1-15-12 佐野隆久）

☆中山美穂のトキメキハイスクールのビデオの当たった方、安価で譲って下さい。ダビングも可。送料当方負担、Wハガキで。
（〒635 奈良県北葛城郡広陵町沢522 良（うしとら）秀則）

☆げーめすと87・9月号No.12を2500円くらいで。送料当方負担、譲って下さる方FCのアテナのミュージックテープを差し上げます。
（〒447 愛知県碧南市羽根町2-46 鈴木雅史）

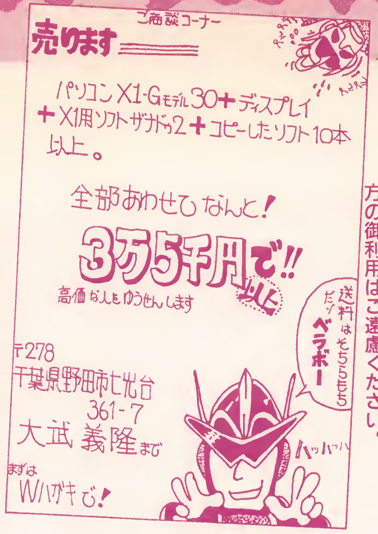
その他

☆PCエンジン、ファミコン、ビデオゲームが好きな人!僕と文通しませんか?もちろん情報交換等いろいろな事をやっていきたいなあ。女の人でももちろん可。よろしくお願いしまーす。
（〒134 東京都江戸川区西葛飾6-18-8-304 渡辺徹也）

☆はっきりいってヘタな私ですが、こんな私に情報提供してくださる方、お待ちしてます。
（〒975 福島県原町市本町1-101 斎藤文伸）

☆宮城県内に住んでいる、ビデオゲームがとっても好きという女の子or男の子、僕と文通しましょ。あとストリートファイターがうまい人も、よろしくお願いします。待ってます。
（〒989-42 宮城県遠田郡南郷町二郷字高玉10-1 小川健一）

☆ゲーメストを読んでいる全国の皆さん。文通をして下さい。趣味、年令、性別は問いません。どしどしお手紙下さい。
（〒532 大阪市淀川区塚本2-3-25プールバール302号 井上茂信）







緊急代役は私が…

担当がコロコロ変わってしまって、読者の皆さんは混乱していることと思います。ごめんなさい。それにしても慣れない担当で疲れ切った私です。さーて来月はオタやん復活なるか!? 投稿送ってくれ!

——野村流紋



お便り待ってま〜す

ゲーメスト・あいらんどでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキにかく場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係





サイトロンインフォメーション

★サイトロン テレフォンインフォメーション実施中

東京03-236-4000　大阪06-210-9799

お姉さんはあなたのお電話待ってるわ。あなただけに私の知ってるサイトロンの情報、教えちゃう!電話番号は間違えないようにね。(毎月20日頃に内容が変わります)

★サイトロンファンクラブF.S.G.活動中!

FSG サイトロン・レーベルのファンクラブが現在活動中なのよ。名称はFriendly Scitron Game Entertainmentの3つの頭文字をとったものなの。月1回私達の作ったFSGスタッフ独自の取材記事などを載せた新聞(もちろんサイトロンの情報も)の発行、VGMにまつわる話題中心の会報など発行していまーす。興味のある人は、60円切手をはった返信用封筒(あなたの住所、氏名も書いて)を同封して、次のあて先まで送ってね。折り返し入会案内をあなたに、あ・げ・ちゃ・う!!

〒150 渋谷区神宮前6-25-8　神宮前コーポラス409号
サイトロン・アンド・アート㈱内 F.S.G.君のすべてが欲しい!係

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ

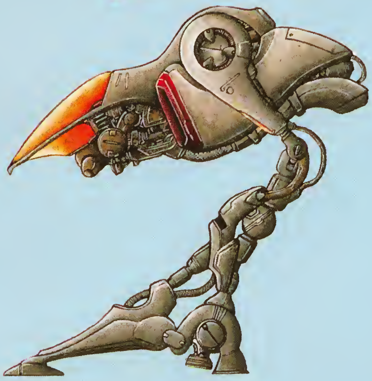
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL.03-221-3151
サイトロン・アンド・アート㈱
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 TEL.03-498-7273

販売元/株式会社 ポニーキャニオン
札幌支店/011-232-5151　仙台支店/022-261-1741　東京支店/ 03-221-3271
名古屋支店/052-562-0111　大阪支店/ 06-541-1971　広島支店/082-243-2915
福岡支店/092-751-9631　ニッパンポニー/ 03-667-3741

SCITRON & ART INC.　PONY CANYON INC.

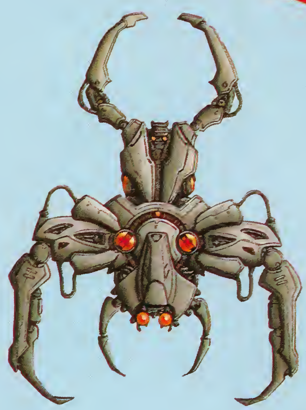
サイバリオン
㊙軍機密情報大公開!!

人間の意識とははるかかけはなれた別の宇宙、
巨大な機械生命の内臓を黄金の竜が進む。
今回は、極秘ルートから入手した敵機械生体の
㊙情報&図面を公開しよう。この情報を
生かして勝利を手にしてくれ!!



▲アーマックス　ARMAX

超ノウコ。ギガットかこいつは炎が強ければ押しまくれるぞ。身長28m、体重650ｔ。



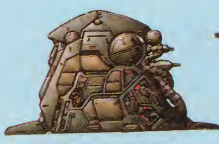
▲ギガット　GIGAT

謎の天井とびはね野郎。重力を無視すんなようぅ/　いや、どっかに糸がはってあるに違いない。身長25m、体重690ｔ。



▶ルボック　LVOC

くねっ、くねっ、と曲がる。こわせない。よく風呂場で…気のせいか。



ザグ　ZAG▶

床にはえていて、いきなしにょきん/　と立ってレーザーを出す。元気のいいヤツ。



▲ガットノイザー　GATTNOIZER

陸戦用重装甲メカ。巨大ブーメランをなげる。知能ランクはAからHまでの8ランクがあり、ランクの高いもの程高度な攻撃をしかけてくる。身長54m、体重は1517ｔ。　かっちょえ〜〜〜っ!!



◀ケプロス　KEPLOS

空中戦を想定して開発された翼竜型メカ。ホバリング機能を搭載しており、ガットノイザー同様AからHまでの知能ランクがある。





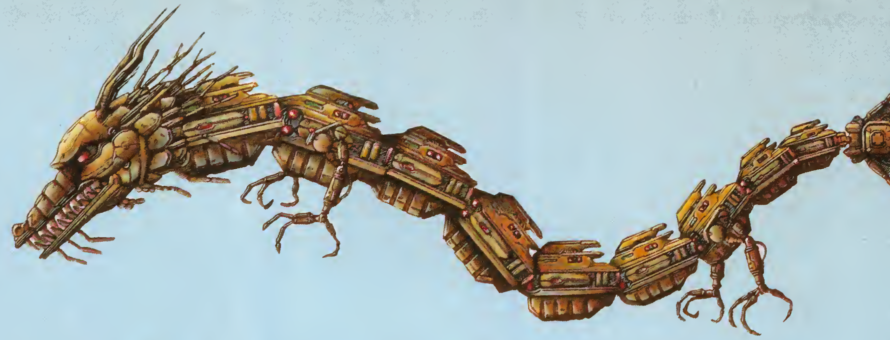
バリュート　VALYUTO▶

天井から下がってて、いきなしべろっと弾を3発はきちらす。邪魔邪魔邪魔ァ/



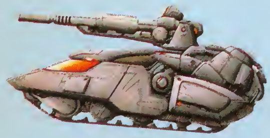
◀ザイゾログ　XYZOLOG

画面上をとびはねて、止まっては弾を出すヤな奴。別に「アチョ・アチョプ」とは言わない（海人ゴンズイじゃないよ）身長34m、体重690t。



▲サイバリオン　SYVALION

自機です。龍です。火を吐きます。本当は敵のメカなんだけどね。まるで巨神〇ーグみたい。(あ、知らない人ごめんね。)とにかく強くてかっこいいのだ。壁に当たっても平気だから、ぐりぐり押しつけてファイヤーエネルギーをためちゃおう。



◀ブログラム　BLOGRAM

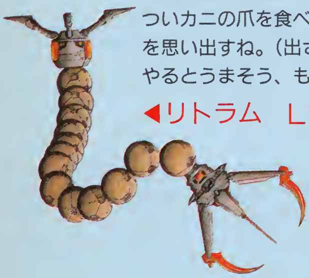
戦車のくせに動けない。前方45°にレーザーを撃つ。しかも壊せない。





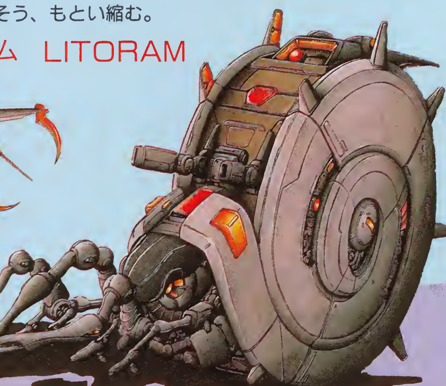
▲セップリア　SEPPLIA

超フェナ野郎。てっきし味方機かと思ったぢゃんかっ!!



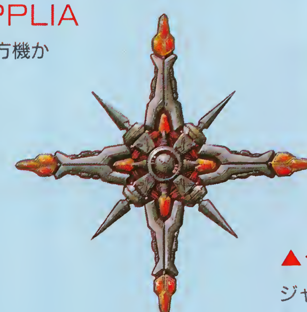
触手野郎。爪をカチカチさせてる所を見ると、ついカニの爪を食べたあと動かして遊んだ時を思い出すね。(出さないか?)炎であぶってやるとうまそう、もとい縮む。

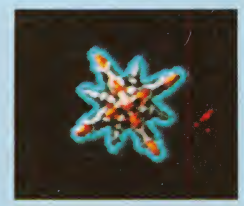
◀リトラム　LITORAM



◀グロドロイド　GLODLOID

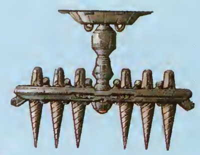
君のオツムに合わせて攻撃を変えて来る先生のような奴。やだねぇ。身長41m、体重1827t。フェイントします。





▲グロット　GLOTT

ジャマ者です。炎であぶると溶けるという、何とも情けないキャラ。でもかわいいから許す。溶けてる最中は当たり判定がないんだぞ。



▲フォドル　FODOL

障害物って言わなくてもわかるよね。別にフエイントとか何とかってのは無いから安心してね。んー、ラスタンを思い出したのは僕だけかなぁ。わざわざドリルまで伸びる所がおちゃめ。

▼プロステック　PROSTEC

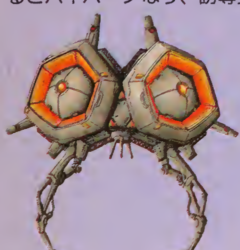
ワープしてきて弾を3発出す。ランクが上がるとハイパーブなり、誘導弾をうってくる。





◀ピド　PIDO

正四面体。ライフアップね。こいつぁうれしい。+1〜MAXまであるけど、ランダムなのね。MAXは1ゲーム中1回と、いうらしいけど…。この他にもすごいアイテムがあるぞ！2つあわせてフォトンとピド…？



▲ザッカルス　ZACCALS

飛行物。弾も撃ってくるけど、まぁ、ね。そんなに怖くないでしょ。実はこいつの改良型のハイパーザッカルスがスタンバッてるというウワサもある。これはコワイ。



◀フォルトロン　FOLTRON

ゴルフボールが3個つながっている様な奴。オレンジとグリーンがある。オレンジは続けて取ると点数が倍々に増える…けど1個でものがすとまた初期値に…。グリーンはランダムで点数が入るんだ。うーん、腕がなるぜっ！

▼グロドバリオ　GRODVALIO

いきなり転送されてきて、くるるっと回ったかと思うと消えるメーワクな奴。サイバリオンの腹の下や画面中心には出てこないから出そうになったらちゃちゃっとよけるべし。

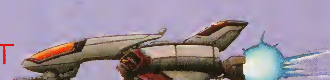






◀ガルスト　GALST

まあ、いわゆるひとつの永パ防止ですね。画面外から自分に向かって飛んでくるんだけど最初のうちはいいの。1個だからね。そのうちわらわらと出てくるから、はりあっぷうね。



▲リムロック　LIMROC

飛行物…のくせに、いっちょ前にこちらの動きを予測してくるから、とんでもない奴。それだけならまだしもこちらの顔色までうかがって、変な動きをするから許せないっ！

DATAM
DATA MUSIC

最強最後のGM遂に登場!!

ゲームミュージック

ポリスターレコードDATAMシリーズ第3弾

「ラストハルマゲドン」全曲集

CD 3,000円 H30X-20010
MT 2,500円 X25X-1010



- 6分にもおよぶ「ラストハルマゲドンオープニング組曲」を含む、全48曲をすべて収録した究極の音楽集!!(収録時間57分30秒)
- 「戻らずの塔」「モンスターバイブル」の2曲は、ゲームミュージック界初のリミックスバージョンも収録しているのでファンは必聴!
- 「オープニング組曲」「司令塔1」のスコア付き解説書。
- 収録内容はCD、LP、MTすべて同様。

予約特典
特製ロゴステッカー

10月25日 ON SALE

きみはもう聴いたか!? データイーストの伝説を

「DECO HISTORY」

CD 2,500円 H25X-2008
LP 2,200円 R22X-1008
MT 2,200円 X22X-1008



好評発売中!!



特 典
- 「バーデイトライ」「ドラゴンニンジャ」のスコア付
- 現在、入手不可能なパンフレット100点を網羅した特製年表
- 未収録GMカセットを抽選で100名様にプレゼント(応募方法はオビ裏に掲載しています。)

特報

日本ファルコムのドラゴンスレイヤーシリーズがイメージアルバムとしてよみがえる!

「ドラゴンスレイヤー伝説」

~LEGEND OF THE DRAGONSLAYERS~

11月25日発売決定!!

ポリスターレコード
〒107 東京都港区南青山5丁目
青山エリービル TEL 03(486)9960

年刊

ヤマ刊第六刊司会のフランキー堺ですどーも。（フランク永井ではありません）

ゲーメストを10倍ポンポコピーにする本

愛♥読者大サービス

IYAYO DAME MAGAZINE

だーめすと

DAMEST

君は編集部を見たか！

内神田アドベンチャー

一番笑えないのは…うーむ

地獄おくり

緊急座談会

ベストキャラは誰だ!!

We Love VGM!!

だーめすとは、イランド！

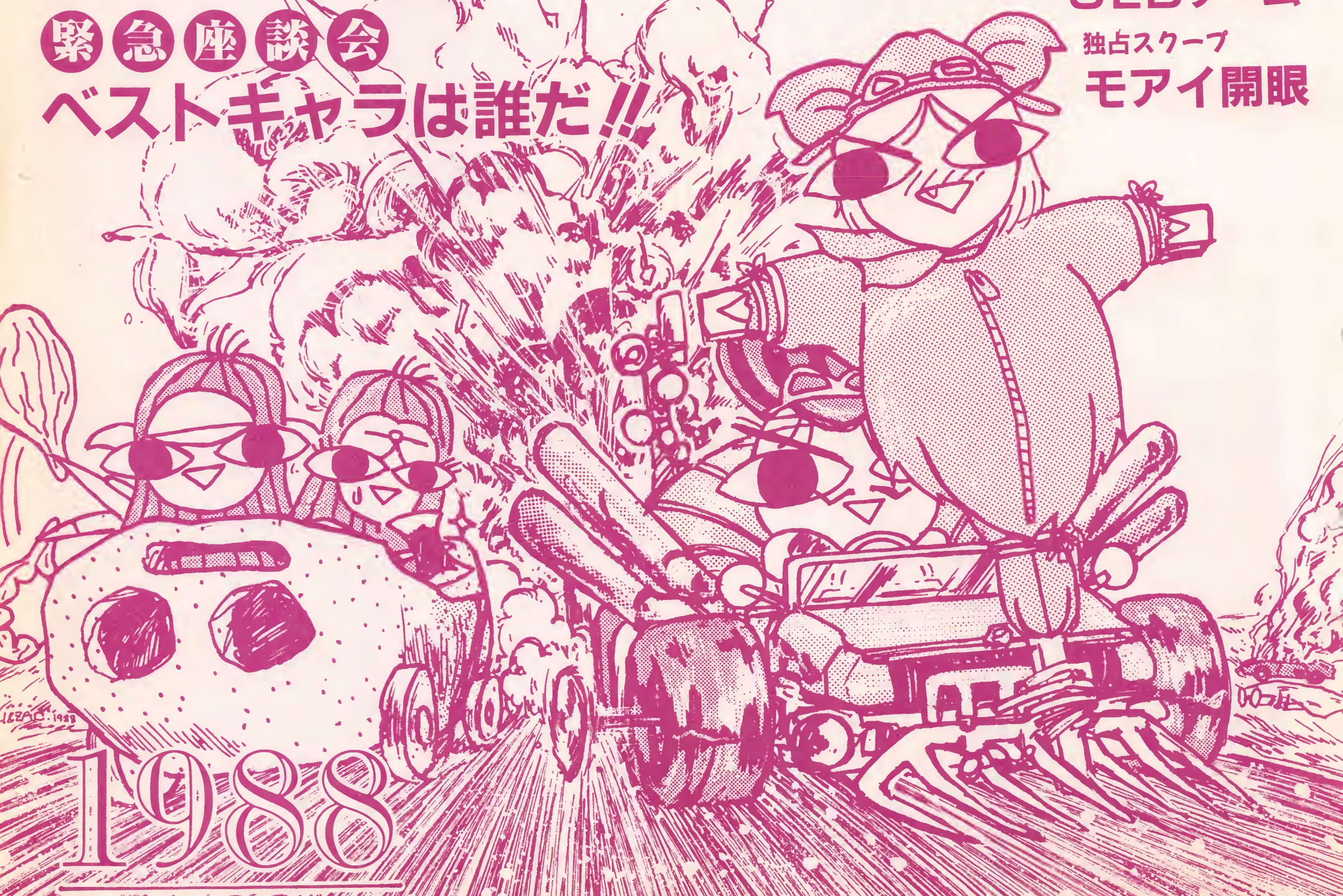
大読者プレゼントウ！

ゲロパーコミック

OLDゲーム

独占スクープ

モアイ開眼



1988

定価 48万石ポッキリ

地獄おくり

暑い夏が過ぎたのに、さらにひゃーっと涼しくさせるとんでもないゲームが出たぞ。その名も地獄おくり。この世の地獄をかいくぐり、みごと人生の覇者となれるか。

プレイヤーを待ちうける地獄の数々!!

1面 貧乏地獄

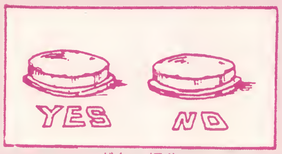
スタートすると、いきなり貧乏地獄が待ちうけている。バイトをしながらどんどん金を溜めていこう。(道におちている程甘くはない。)途中で質屋やサラリーローンが出現するが、あまり使い過ぎると恐怖の借金地獄へおくられてしまうぞ。

2面 受験地獄

2面は受験地獄だ。D判定や赤点をかわしながら、偏差値を上げろ!

実にシンプルだ操作性

操作は2つのボタンでおこなう。左がイエス、右がノーだ。画面にあらわれる様々な難関を一瞬の判断で切り抜けていこう。



ボタン操作

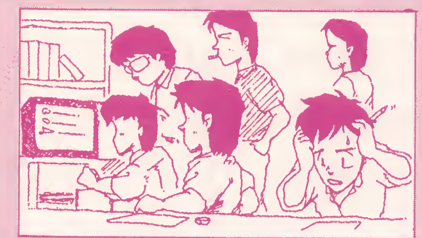
ボーナスステージに入ると、ゲーセンになっていて、ゲームができたり、かわいいねーちゃんが現れるけれど、時間をかけすぎると最後でハマッて2面をずーっと繰り返すハメになるので気をつけよう。

3面 〆切り地獄

3面は〆切り地獄。このへんからまさに地獄の様相を呈してくれる。すぐ時間切れやネタ切れになってしまうぞ。しかも連休で印刷所が休みになって〆切りが早まったり、没られてやりなおしを命じられたり、とハプニングが続出だ。速攻命!! 落ちているネタも見逃さないように。

この他にも、アル中地獄や恋愛地獄、放射能地獄といった笑うに笑えないものから、靴下臭い地獄におやじタイムラッシュ地獄、男1人下宿カップラーメン地獄なんていう、わけのわからない面まで全20ステージが用意されている。

こりゃ、皆で「地獄おくり」にハマるしかない!!


①〆切地獄。様々な誘惑が君の仕事の邪魔をするぞ!!



②放射能地獄。全く笑えない。



③1人ぐらしはマジで辛いぞ。

④下手にギャンブルに手を出すと…。


こらこら広告がはみ出すな!!



最終攻略!!



肉神田アドベンチャー

日本最後のアドベンチャーゲーム 主人公は君自身だ!! 幾多の困難をこえ、目指すは…?

ラウンド1 書店

いくら何でもここで行き詰まってる人はいないだろう。ファミコン雑誌に群がるお子様やアニメ・マイコン誌を立ち読みする人々にブロックされた例のコーナーから届きたてのゲーメストを1冊取ってレジに直行だ。

別に慣れも反射神経も必要とは思えんが、ど――してもゲーメストが買えない!。という人のためにアドバイスしておこう。

●本屋に置いてない。→本屋の親父さんに頼んで、毎月とっといてもらえばいい。あとは他の本の影に隠れていたり、肉屋や八百屋を探してたなんて事が無いように注意しよう。

●お金が無い→これは大変だ。「彼女がいない」というぐらい辛いものがある。しかも、そのキビしさは年上になる程増してくるのだ。皆も「まだ若いから」と言わず、「働かざる者食うべからず」の精神で頑張ってくれ!!

●浮遊大陸もびっくりのドいなかゆえ、本屋はおろか文字文明すらない。→これも大変だ。今時分魅力的な生活といえん事もないが、毎月輸送する手間を考えると、自分から文明社会に出てきた方がいいような気もするな。世間になじむまでがつらいだろうが、頑張ってほしいものだ。

●その他→色々な場合が考えられるが、事情が複雑な場合は会計事務所や拝み屋など専門家に相談した方がいい。

ラウンド2 ㋒への道

ある程度ゲーメストを読みこむと、ただ読むだけでは飽きたらなくなってくる。ここでは「ハイスコアラー」と「投稿王」の2つのルートを選択できる。

前者はとんでもないゲームの腕前か悪魔のようなウソテクが必要だ。投稿の方はゲームの腕は関係ないが、下手をすれば見本市会場でぴすとる大名の格好をして本を売るような人生を強いられたりする。



女性キャラはゲーマーにも投稿者にも心の安らぎとなる。

ハイスコアラーへの道

とりあえず、「ゲームセンターあらし」を全巻揃えよう。

スコアネームを姓名判断に見てもらったら、山にこもる。親指を地面につきさし、水魚のポーズをとる。動体視力を鍛える為に川のメダカを見つめる。アサを植えて毎朝飛びこえる。忍者やストリートファイターに弟子入りするのもひとつの手だ。死ぬほど苦しい特訓を終えたあかつき、幽鬼のごとき形相でゲーセンの扉をくぐれば、その時こそ君は「伝説のハイスコアラー」と呼ばれる。ような気がする。



編集部に巣くう妖怪。編集者の声色を使うのでだまされるな。

投稿王への道

これは何といっても、頭を使う事だ。とはいえ、女の子や美少年なら体を使う方が早いかもしれない。確実にのりたいのなら、誌面を買いとるのがいいだろう。(新声社広告係・Tel 03―293―9321)

他には、お便り担当者の肉親を人質にとって脅す、印刷所の娘に近付いて結婚をエサに内容をすり替えさせる、等が考えられるが、簡単な方法としては架空の人物の名で自分をヨイショしてネームバリューをあげたり、常連の名前で投稿してみるというのはどうだろうか。

古典的ながら、ハガキにトリモチや豆電球をつけたり、かわいい女の子のヌードを入れるのも効果がありそうだ。

まぁ、普通の人はこの辺までが限界でしょう。

ラウンド3 そして編集部へ…

さぁ、いよいよ編集部へ突入だっ。「やめときゃいーのに…」という声も多いというのに、熱心な読者は耳をかそうともしない。

ゲーメスト編集部は東京にあるので、まずは上京せねばならない。修学旅行や受験で上京して、他の若者の行く渋谷や原宿といった若いスポットに目もくれず、編集部や巣鴨キャロットに直行!!…というパターンが悲しいまでに多いが、どうせなら親と絶縁し、恋人と別れて「おら東京さ行ぐだ」を聞きつつ夜汽車にゆられてやってくるぐらいが頼もしい。ただし、編集部では食事も出ないし宿泊所や就職先も紹介してくれない。事前にTELを入れれば中に入れてもらえるかどうかわからないし、差し入れをしても瞬時にして食いつくされてしまう。

そもそも編集部のある神田という所は東京でも有数のオフィス街であり、熟練した編集者ですら迷って遭難する事があるという難所なのだ。倒れたとて助ける者もなく、入念な下準備にかかわらず、飢えと疲労にあえない最期をとげた見学者の遺骨が大都会の地獄のそこここに転がっている。

どうか、この文を読んでいる若い人達は、この様な無益で向う見ずな試みをする事なしに、幸福で平和な青春を謳歌してほしい。それが我々の切なる願いだから…。



神田のビルのすき間に突如現われる謎の顔。攻撃はしてこない。

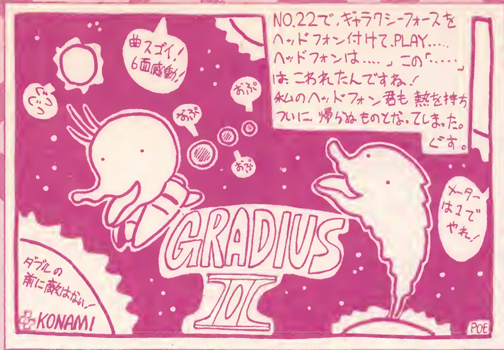
ラウンド4 Keep your Dead Line!!

ここから先は闇よりも暗く、マリアナ海溝よりも深い。

この世界まで来た者は少なく、戻った者はさらに少ない。

編集部にはまりこみ、いつしかライターの1人となって編集後記に名を連ね、そして「真のボス」の正体を目のあたりにできるか…、

それは君次第だ。



（千葉県　POE君）

だめすと



だーめすとは、イランド！（方言）

（なんだと————————ッ!!）

突然ですが…

なにが怖いって、日曜にゲーセンで制服を着た若い自衛官のあんちゃんがSDIをやっている図ほど恐ろしい物はない！

もっと恐いのはそのあんちゃんの下手なこと…。

（札幌市　戸塚隆之君）

●●●●●●●●●●●●● だーめすとを手に入れて

幸福な人生を!!

♨ある日、僕あてに1通の封筒が届きました。

「あなたの手に、あのだーめすとが手に入るチャンス!! 今なら特別価格でおわけします。この機会にチョット背のびをして一生ものを！」という内容でした。

私は即座に、巷でうわさになっている、だーめすとのキャッチセールスを思い浮かべました。しかし、日本では普通手に入らないというだーめすとに興味があったので、いくだけいってみようと思い、都内〇〇ビルにあるオフィスを訪ねたのです。

そこでは1人に1人ずつ職員がついて、冷房のきいた小さな個室に分けられケーキ等を出してくれました。僕の相手は20くらいのきれいなお姉さんで、ビデオやパンフレットを見せて、だーめすとについて熱心に教えてくれました。

♡だーめすとは、霊験あらたかな人達が念をこめて作っているので、家庭や職場でのイザコザが解消され、幸福がおとずれる。

♡特殊な紙・活字を使っているので、読むだけで視力がドンドンよくなるし、脳を活性化し、α波の状態にするので、積極的で外交的な性格になり、成績もアップする。

♡ネックレスやブレスレットにして、たえず身につけていると、その神秘的な力によって彼女ができ、肩こりもとれる。七日間以内なら返却可能、との事でした。僕は、ずい分アヤしい話だと思いながらも、これらの話がもし本当だったらすごい、等と考えていました。

するとお姉さんは「学生だから分割払いでいい」ともちかけてくるのです。「保証人は私でいいよネ」と、確かこんな事を言っていましたが、僕はすでに目の前のだーめすとに心をつかまれていて、気付いた時には書類にサインをしていました。

数週間が過ぎました。しかし、いくらだーめすとを読んでも身の周りに良い事は起こりません。しかし、ひょっとして…と思い、だーめすとを切りぬいて靴の底にしいてはいてみました。

すると数日後、水虫のガンコなかゆみが消えているのです。しかも、あのいやなニオイもなくなっています。これは、と思い、数年来悩まされ続けた痔の患部にだーめすとを毎日5分あてていると、1週間程で完治してしまいました。

以来、病気やケガにもあわず、人間関係も円満になりました。ありがたい事です。知人の持病等も治して大変感謝されています。今ではだーめすとに朝夕の祈りもかかしていません。まったく、だーめすとと出会って本当に良かったと思います。

（埼玉県　N生）

♨この他にも、「プレイ中のグラIIにだーめすとをかざし祈ったら、オプションハンターにオプションをとられなくなった」「だーめすとを顔の上で転がしていただけで肌が若返り、化粧ののりもよくなった」等といった喜びのお便りが続々と届いています。

今だーめすとを手にしているあなたも、ゼヒこのだーめすとで幸福を手にして下さい。



あの3mの宇宙人さんも大絶賛!!

「もう、うちのジョニー（黄色人種・24歳・オス）も、だーめすとや一言うただけで喜んでとんできよりますねー」「栄養のバランスもええそうやし」「うちはいつも、だーめすと読ましてます」

♨あのマスコミぎらいの宇宙人さんが、こうおっしゃるのです。だーめすとの効果がおわかりいただけたでしょうか。

●●●●●●●●●●●●● 実録・開発残酷物語

♨前略。借りてきた猫もほころぶアザラシの季節となりました。私は、とあるゲームメーカーの開発に勤務している〇〇歳の男性です。

えっ、不満？

ないわけないでしょうっ！不満のない人間なんて、それ以上成長しないんだから！

おもいっきり不満を書いて、浮世のうさをはらしませう。（クビになったりして。さむい）

だから私は休みが欲しい！体力が欲しい！いいゲームを作りたい！ ついでに、〇〇が欲しい！（さて、なんでしょう？）あー、ネタがない。締切がせまる。胃が痛い、ゲロゲロ（ちっ、血だ！）このままでは、ネタ切れ老人になってしまう。（ゲホ、ゲホ）

「〇〇ちゃん、この内容メモりに入るのん？」（大阪弁のイントネーションで）

「だいじょうぶです。たまにメモりに入ります。昏睡状態といいます。ZZZ…」

「こらー、寝るな——っ」

と、楽しい毎日、明るい毎日。

皆さん、開発のお仕事は、大体がこんなものです。（実録開発残酷物語）

けして、自ら望んで不幸にはならないで下さい。

（大阪府　熊出没注意さん）

♨ゲームの開発というのは、本当に大変な仕事のようです。2・3日眠っていないなんていうのは序の口で、「給料をもらえなくてもいいからこの作品を完成させたい」なんて言ったばかりに、本当にタダばたらきするハメになったなんて話も聞きます。

「皆の者、もっと私を楽しませるゲームを作れ！ 我こそはゲーム界の天皇、いや神なのだ!!」と叫んだとか、ロッカーの中に人柱となった開発者やプログラマーのミイラが入っていた、なんてのも実にありがちな話で、とてもすばらしいことだと思います。

●●●●●●●●●●●●● 〇橋名人への危機

♨始めてお便りします。私は某雑誌のライターをしている物ですが、最近読者の方が私に対して妙なイメージを持ち始めているようで、非常に危機感を持っています。

あの、少しファミコンがうまいばかりに、原始人のかっこうをして街を歩くハメになった〇橋名人を思い出して下さい。少し前までは、ひとごとだと思って気楽にゲームをしているタダの青年（若い！）だったんですよ。しかし、私の書いた某記事のイラストの、私と思われる顔にツノが生えて鬼と化していた時には流石に「こいつぁ〜」と思いました。

しかも、最近では、ゲームセンターで無邪気に遊んでいると背中越しに、

「あいつ、石井ぜんじじゃねーの」

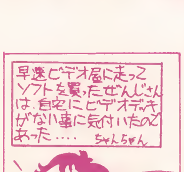
とかささやかれたり、通りすがりの学生にすれちがいざま

「石井ぜんじ」

とか言い残されるしまつ。

読者の中には、私はファミコンはもちろん、パソコン、MSX、ゲームの筐体まで持っていて、ライターとしていっぱいお金をもらって、ビデオの撮影の報酬としてダライアスをもらったとかいう恐ろしい考えを持っている人もいるようだ。（げげ!!）どこに置くんだ。私の部屋の中に入らないぞ!!

ま、そーゆーことで、私は単なるゲーム好きの一般人なので、エサを与えないように、じゃなかった、幻想を抱かないように。決してツノは生えていないし、家にダライアスもありません。何とかビデオは買ったけど。（図参照）



そこのあなた、人ごとだと思うとどうなるかわかりませんよ。某誌の魔の手（？）があなたにも迫っているかも。君の頭にツノの生える日も近い!!

（小田原市・編集後記ぐらい自分で書きたいぜんじ）

だあすと

緊急座談会

ベストキャラクターは誰だ!?

出席者
(アイウエオ順)
アテナ
くの一
シモン
ぶたさん
モモ
RYU
李王
その他の皆さん

各候補者自信のほどを語る

司会 本日は第2回ベストキャラクター賞を占うという事で、皆様にお集まりいただきました。まずは、第1回ベストキャラクター賞に輝いたアテナさんより一言どーぞ。
アテナ ドオモー♡ヨロイビキニとセーラー服でマニアの支持を勝ちとったアテナでーす♬
司会 とといしょっぱなからアブナい……(汗)
アテナ えとー、何だかんだいってもお、女のコにはかなわないんじゃないですかあー。えへへ、野郎どもにゃあ。
司会 (大汗)他の女性キャラの方々はどーですか?
モモ そうよねー。
くの一 ……………。
しょう子 ふわっ♡(上着をぬぐ)
RYU ふざけるなぁあ!
司会 おっといきなりRYUの乱入です。
RYU これからは男の時代だ! 文句あるかコラ。
司会 といってもRYUさん自身は前回今一ふるわ…
RYU ゴチャゴチャうるさぃィはどうけん(ボム)
司会 (ドガ)ぐぱあぁ(死)
アテナ やーねヤバーン!
モモ やーねやーね
くの一 ……………。
しょう子 勝負はこれからよ♡(シャツを脱ぐ)
男キャラ一同 おおおーパチパチピーピー
司会 何やら別のトコロで盛りあがっておりますが…。
RYU 生き返りやがったコイツ。
司会 ここで他の男性キャラのご意見も…。
ビル なんだここは!?
司会 は?
ランス 油断するな!
司会 あ、あのう…。
ビル・ランス (ジャキン)(ジャキン)
司会 ちょ、ちょっとまっ

ベストキャラクターの条件はこれだ

司会 ではどなたか男性キャラの力強さを主張できる方はいらっしゃいますか?
RYU よぉしオレ様が…
シモン うわあああん(涙)
ムチを振り回しながらシモン乱入。
シモン セ、セレセレぐすセレナあぁひくあぁ(ビシ)(バシ)
RYU いててえ。
シモン ううれし恥ずかししんこんしょやを返せええええ
RYU ちち皿があぁ。
ビル・ランス (ドドドドドド) ぐぎゃああああ
司会 …………ああ(死)
走り去るビルとランス。あっけにとられる一同。
アテナ なによ今の…。
モモ もうちょっとまともな男いないのお?
くの一 ……………。
しょう子 (スカート脱ぐ)
男キャラ一同 うおおおピューピューゴウゴウ
司会 ちょ、ちょっとしょう子さん進行のさまたげになりますからあっちいってて下さいよもう。
しょう子退場。男キャラブーイングの嵐。
RYU いつのまに生き返ったんだコイツ…。
シモン しくしくしく小道具も…しく用意したのにィしく(ビシ)しく(バシ)
RYU だだれかコイツ止めろオ!
その時どこからともなくとんできた虎がシモンをふきとばす。
トラ ガルルルル(バゴォ)
シモン きやあああああ。
司会 あ、李王(リー・ウォン)さん…。
李王 まあキミ、落ちつきたまえ。
グルルゥバキひぃぃ。
李王 キミなど助ける相手が女性なぶん、まだいいじゃないか。
ガウガウベキグチョあがが
李王 私なぞガキのために命をかけねばならないのだよ。
グルルゥゴキベキバキ。
李王 どうだい? 少しは落ちついたかな?
司会 ……あ、あのお…。
李王 なに?
司会 落ちつくもなにもシモンさん食べられちゃってますけど…。
グチュルベキチュバグラ
李王 わわわコラポチおあずけ!!
手遅れシモン。
司会 …………(汗)
一同 …………(汗)
李王 えーと、んじゃボクこれでっ! バーイあはは
去る李王。
司会 え、ええとじゃあ今度は視点を変えて、動物キャラの方々に意見を聞いてみましょう。では、西遊降魔録の悟空さんと八戒さんどーぞ。
悟空 うききい。
八戒 ぶい。
司会 は?
悟空 うききうききい。
八戒 ぶいぶい。
司会 え、ええと、あ、ぶたさん何かありますか?
ぶたさん ぶい!
八戒 ぶい?
司会 …………………。
ぶたさん ぶいぶい。
八戒 ぶいぶいぶい♬
悟空 うきい!
3匹去る。
司会 ……何か気が合っちゃったみたいですねえ…。

ニューウェーブだ 将来はがががが…

キュイーーーーン。
司会 おや?何でしょう?
ビックバイパー これからはメカの時代だあ!
オプション1 だあ!
オプション2 だあ!
オプション3 だあ!
オプション4 だあ!
司会 おっとビッグバイパーさんオプションをひきつれての乱入です。
オプション1 どーも。
オプション2 どーも。
オプション3 どーも。
オプション4 どーも。
アテナ かわいー♡
オプション1 えへへ♡
オプション2 えへへ♡
オプション3 えへへ♡
オプション4 えへへ♡
ビックバイパー ……チッ。
司会 オプションに人気をとられてビッグバイパーさん不満気ですねあはは(笑)
ビックバイパー うるせーな。
司会 あはは(笑)…あれ?
キューンキューンキューン。
司会 この音何でしょう?
オプションハンター チワース♬ カプ
連れ去られるオプション。
オプション一同 ヘルプミイイイ。
ビックバイパー わわわ待ってエエエ。
司会 あーあ行っちゃった…。
くの一 ……ガ・ガガピーガガガガガ。
司会 あ、あれ、どうしたんですか、くの一さん?
突然富山敬乱入。
富山敬 (ヤッターマンの口調で)説明しよう! くの一の体には特に意味もなくガイガーカウンターが内蔵されていて、今それが反応しているのだ!
去る富山敬。一同騒然。
アテナ ガ、ガイガーカウンターが反応?
モモ まさか…。
RYU ち、皿がとまらねええ。
くの一 ピ・ギギガギガガ
遠くから後ろ向きに走ってくる人影。
チェルノぶ どーもー♬
一同 きゃあああああああ。
散りぢりになって逃げる一同。司会者逃げ遅れる。
チェルノぶ なーんで逃げちゃうのやだなーみんなあ。
司会 ここにこないでええあアけけ毛が抜けるウウウ。
チェルノぶ へーキへーキそれより反原発署名運動に協力おねがいしまーす。
司会 ややりますやりますだからこないでしくしく(涙)
くの一 ギ・ギギガガガ。
司会 あ、くの一さんたすけてくださいィィ。
くの一 ギガガ……カチ。
司会 な、何?
富山敬 またまた説明しよう! どうやらくの一の自爆装置が放射能により作動してしまったようだ。(笑)
去る富山敬。
司会 (涙)ここここれで座談会を終わりま(ズドォウムムウウ) (終)

モアイ開眼。

それは夏も近いある日の事でした。某グラつうタイムスの遅れに遅れた入稿をすませた雑君先生（仮名）が眠い目をこすりつつ届いたばかりの読売新聞（全国のキオスクにて絶賛発売中！）を開くと、なんと1面にドでかいモアイの写真がお眼々をパッチリとあけて写っているじゃありませんか。（写真）「おおっグレエト！　さすが南蛮人はやることがスケールでかいネ。それにしても古代人にしてやられるとは無念なリィだいたいモアイの乳首が立ってるとは知らなかった。こりゃまったくもって不覚というやつだネ、ウィ――」

前々からモアイの目入れを計画していた雑君先生は、先を越されてくやしがっておりましたが、世の中ってヒマな人が大勢いるんですネ。



We Love VGM!

ビデオ ゲーム マガジン

今、チマタでは女性週刊誌やら週刊ニュース雑誌の創刊ラッシュだけれども、今日はだーめすとの読者が愛読する雑誌をいくつか読み比べてみよう。

まずは**「ビーフ」**。「牛肉輸入自由化を考える牧畜マガジン」というだけあって、酪農や放牧についてもかなり専門的にアプローチしたりしている。ファンにはこたえられないだろうけど、しかし、この牛の鳴き声のソノシートは一体何に使うんだろうか？

次に有名なのがベーマガこと**「月刊ベーゴママガジン」**だ。この本は、もとはといえばベーゴマを自分で回して楽しむ人達の為の投稿雑誌だったんだけど、最近はベーゴマ自体えらく機能アップしてて自分で回すような人はほとんどいないんじゃないだろか。

巻末の「スーパーソフトボールマガジン」に人気が集まっていて、実はだーめすとの良きライバルと言えるんじゃないかな。（迷惑だって？）

そして、**「こんぶで食う」**。さすが、かの角山秋樹の事務所が出しているだけあって、少女アイドル歌手にフランス料理を食べさせたり、大作映画や小説の食事シーンをのせたりと、独り下宿でひやめしを食べる若者には、ホントたまらん本だろうなあ。巻末のグルメマンガも単行本が出るほどの人気だと言うし、しかし何と言っても圧巻は禁断の袋とじ毎日のおかず写真集だろう。本屋で好奇心いっぱいの中学生が袋の中をのぞいたりして、実にほほえましい事だ。そのうち、印刷された食べ物じゃないと食欲を感じなくなったりして。

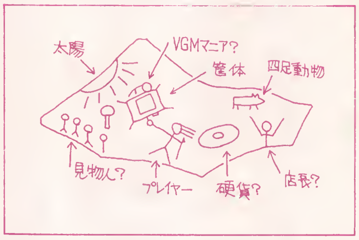
今回はこんな所だ。みんなもリクエストなんかあったらどんどん送ってね。じゃ又。



OLDゲーム

世界最古のゲーム機発見







発見者の
クボンヘート教授

去る７月22日、ペルー南西部のチヌ川上流の、およそ１万年前の土層から発見された遺跡内の古代人の手によるものと思われる絵画は、古代のゲームセンターを描いたものであるという調査結果が発表された。（UPIサン）

調査にあたった英国リジカネス大学の考古学主任であるクボンヘート教授によると、この絵がかかれたのは時代区分から言うと洪積世末期で、当時のゲーム機とプレイヤーを中心にそれを見守る人々、その店のあるじ等の姿が描かれているという。

なお、発掘現場は現在でいう「駅」のような交通の拠点の遺跡に近接していることから、ゲームセンターの設置には最適であったとされている。

だーめすと発刊記念大読者プレゼントウ!!

だーめすとを愛読してくれている皆さんに、ゴージャスなプレゼントを用意したぞ。次のクイズに答えて、豪華商品をいただいてしまおう!!

問題

毎月30日発売の日本唯一のビデオゲーム専門誌は？

□スト

手元にあるアンケートハガキ、現金書留や伝書鳩でもなんでもいいから申し込んでくれたまえ。

① ㊙生コピー　（3名）
② だーめすとは、イランド！オリジナルカード　（3名）
③ だーめすとオリジナルクリップ　（3名）
④ 雑君先生サイン手形　（1名）
⑤ だーめすと編集セット（雑君アイ・メガネ&字幕）　（1名）
⑥ だーめすと没原稿　（3名）

（……素直すぎる君はきらいさっ!!）

♨ゲロパーコミックは作者宿酔いのためお休みです。

頑張らざるを得なかったぜコーナー

♨チャオ♡初めまして、雑君保父でーすッ/意外かと思うかもしれないけどォ、本当はわたしおんなのこ。87歳、バリバリの養老院ぐらしよぉ♬
ボケよーが寝たきりになろーが死ぬまでがんばっちゃうからエブリバデ応援よろしくバイビー♡　　うそ。
(課題多し雑君保父)

♨ほんのちょっとの満足感は莫大ないやな事に値する訳です。つまり、十分な代償となりうるのです。目先の事だけでなく、もっと大きな流れを見つめてください。
(気分はもう聖騎士・漢)

♨私は世界征服をもくろむ一般庶民だ。今配下に入っておくと、征服した時の特典がいっぱいだ。応募のレターは、最寄りの妖怪ポストまで。
ファンクラブ随時受付中。
(匿名希望　王様ウェルズ)

♨オリジナルカセットレーベルをボツにされて、Tシャツ等をふくめて5〜6コのボツをくらって、そのおかげで化けて出て来た転清だ。とゆーわけで又。
(転清)

♨現実と虚構が融合し、沸騰しているこの時の中、どんなパロ版を作るかが我々スタッフの最大の悩みでした。…というのはウソですが、皆さん楽しんでいただけたでしょうか。またいつか、どこかで。
じゃっ!!
(人間やめちゃう栗原桃郎)



次号(1989年号)は——

♨次こそカラーで　♨94ページ
♨うなぢの思ひ出(第2回)　♨連載小説「キック・ターヤオ教授の悩み」♨編集者座談会・おもしろい雑誌ってなんなんだ?　♨クボンヘート教授「残機シンドローム」♨編集部偉人・名人図鑑…等々、内容もりだくさん!
♨もちろん攻略だって忘れちゃいないぜ!

—出るのかな?

だーめすと

♨昭和63年9月30日発行
♨発行人　丸山耕造(53)妻子持ち。
♨賞味期限　発行日から6カ月以内
♨使用上の注意　本品の使用により、発疹、発赤、かゆみ等の症状があらわれても編集部やコナミ営業部に電話をかけたりしないで下さい。

◆EDITOR/
Zac'n "No Nuke!" Pop
Rocky "PISTLE DAIMYOU"Klihara
Han　"NEKOJITA"Yienー Chen
and "BOKUWA OHSAMA"UMESAN
◆SPECIAL THANKS with LOVE/
K.Utata　Zenji　Mr.OBA　Prof.Tayao
Zuru　RGBOO　T.J. "Joe"　Kumiー S.
Hー KURUME C.H.　and many others.

THANK YOU FOR READING/
But, it is not true ending……
これで終わったと思うなよ!!

すべての受験生ゲーマーに朗報!!

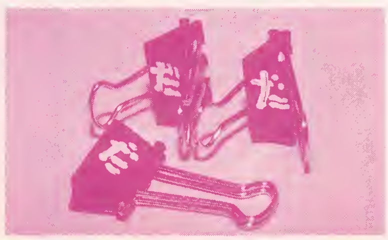


おサルさんの
うき㊙ゲーム上達法

○ゲーセン通いにかかせないおサルさんシリーズ
「㊙ゲーム気合でぬけるだけ」
「体感ローリングシート快法」

新声社
〒101　東京都千代田区内神田1ー15ー15 柴田ビル
(注文がきたら本当に作るそうだ)

だーめすとクリップ 通販のおしらせ



キミの1年分のだーめすとを保存するだーめすとオリジナルクリップが遂に完成したぞ。希望者は代金（1ケ50円）に60円切手をそえて下記の住所まで!!

〒101　東京都千代田区内神田1ー15ー15
柴田ビル　新声社　私書箱11号
大宇宙企画「だクリップ」係御中

編集人兼発行人兼買い出し兼切手はり兼電話対応兼閉じまり用心火の用心兼犬の散歩だヨーレイヒー兼石けんで手を洗おーう兼土佐県柴犬黙秘権
初代必殺人緒形拳、陰険偏見乗車券終わって悲しい北斗の拳、ブラック魔王「なぁーにやってんだよケンケン」「ウシュシュシュシュ」(笑)

定価 48万ち



憧れのビデオゲームを君のもとに！

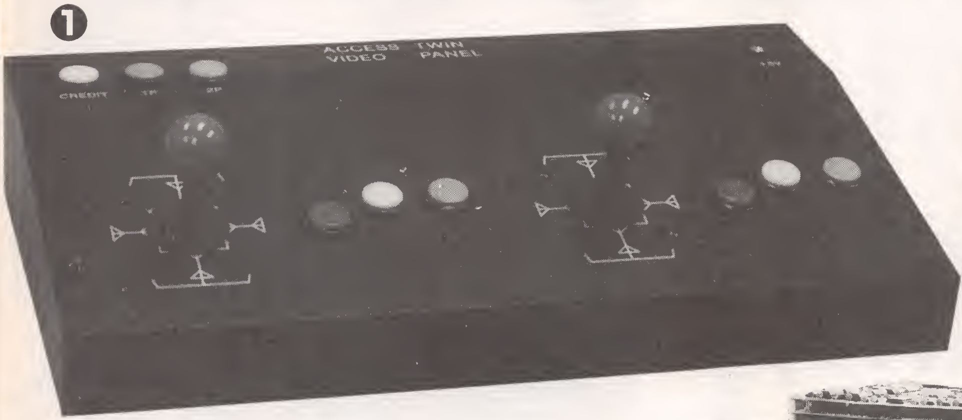
新製品

静かに楽しみたい君はヘッドホンで!!

ACCESS-TWIN

●アクセスが自信を持ってお勧め出きるMulti Typeコントロール・パネル●

①

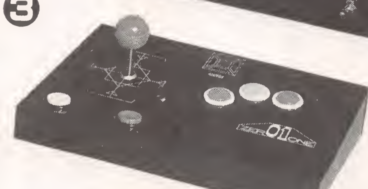


①ACCESS-TWIN
■7×23×42(cm)
■2レバー・6ボタン。
■ビデオ端子付対応。
■アナログRGB端子対応。
■ヘッドホン装着可。
■その他の装置については仕様書をどうぞ。

②



③





②TVG-P 40×40×45(cm)
ご家庭でビデオゲームを楽しんで頂くためにシステムを簡略化、かさばるテーブルはいりません。

③ZERO-ONE
16.5×26(cm)

④PCB
多数在庫あります。

⑤テーブルゲーム機
14インチ、18インチ

●詳しい資料は60円切手を２枚同封して下記までご請求下さい。

アクセス
G11係

☎(0425)36−7131(代)
〒190 東京都立川市砂川町8−62−5

小松沢陽一さんにインタビュー

楽しさこそパワーだ!!

インタビュアー　栗原桃郎　助っ人　石井ぜんじ

ワクを破って楽しい映画を…と小松沢さん。



ついに完成したナムコ初のオリジナル映画「慶雲機忍外伝　未来忍者」。来たる10月23日（日曜日だっ！）、東京ファンタスティック映画祭のプログラムとして上映される事が決定された。世界中から、とにかくおもしろい映画だけを集めた、日本で一番楽しい映画祭なんだっ。これは、見ないわけにはいかないぞっ!!

ワクワクさせるのが映画なんですよネ



――東京国際ファンタスティック映画祭も今年で4年目になるわけですが、この映画祭のプロデューサーとなったいきさつをお聞かせ下さい。

小松沢…僕は映画館の息子なんですよ。で、町中の映画館でコンニチワって言って毎日西部劇とか時代劇、ラブロマンスなんかを見て育ってきた人間なんですね。それで、映画の監督とかのプロになろうって気は全然なかったんですけれども、フランスに行って向こうに住んでいるうちに、映画の楽しみ方というのが日本と全然ちがうって事に気付いたんです。

日本では、今ビデオとか色んな新しいメディアが出てきて、映画が魅力あるエンターティメントでなくなってきてるでしょう。それがすごく残念なんです。でも、映画は本来すごいエンターティメントなワクワクさせるものだと思うんですよ。

そんな時、※アヴォリアッツのファンタスティック映画祭にいってビックリしたんです。作品はみんなイマジネーション豊かなエンターティメント中心で、スピルバーグとかロバート・デ・ニーロとかのすごいゲスト達が観客といっしょになってハラハラドキドキしている。プロとアマが分けられている世界じゃなくて、皆が同じ映画ファンに戻っている空間に感激して、今の日本の映画に必要なのはこれだと思ったんです。

それで第1回東京国際映画祭で協賛企画の1つとしてファンタスティック映画祭をやったら、観客に一番の支持を得たんです。

なぜ支持されたのかっていうと、僕から言わせれば当たり前の話なんですけど、観客の側に立っている。とにかくワクワクドキドキさせる。人生を考えなさいとかいうんじゃなくて、エンターティメントという映画の原点に戻っているんですね。

「少年ジャンプ」も、偉い先生はかいていないけど、ムチャクチャなパワーとイマジネーションのある作品がのっていて、現実に売れているでしょう。ファンタスティック映画祭も、偉い監督の作品だからとか大作だからじゃなくて、無名でも自主映画でもいい、金がかかっていなくてもおもしろい物はおもしろいって事を素直に主張して始めた映画祭なんですよ。

おもしろいものはどんどん取り入れて



――今回の映画祭に出品される唯一の日本映画「未来忍者」をご覧になった感想は…

小松沢…「未来忍者」を見て、すごくカルチャーショックをうけたんですけど、ああ、日本のスピルバーグはこういう所から出てくるのか、と。

つまり、日本でも新人監督が出てくるんだけど、何というか昔の映画のヘソの緒を引いていて、何かを観客にうったえようってきばってるんです。ところがナムコさんの作品は、観客を楽しませる為にこれでもかこれでもかっていうゲームを作る感覚で映画を作っている。あるいは今の香港映画のノリで、おもしろいものはどんどん自分の世界にしてしまう。ああいう楽しいもの作りたいねって、素直な気持ちと熱気で彼ら独自の世界になっている。

だから、「未来忍者」もはっきり言ってしまえば「スターウォーズ」をワクワクして見た人達がつくったんだってわかってるんです。「マネしてるじゃないか」って決めつける人もいると思うんですが、僕は独自の世界になっていると思うんですよ。マネしながらでも自分達のオリジナルが生まれてくればいい。

ところで、ゲームを作っている人達ってすごく若いでしょう。そういう若い人達が、真剣に、プレイヤーを楽しませるために難問を考えて挑戦的にどうだ、とぶつけていくでしょう。ファンのほうもなにくそっていって遊ぶでしょう。映画も同じですよ。

アメリカではTVから新人監督が出たりするけど、日本ではそういう状況もない。で、日本なりのニューウェイブの現れ方は何なんだろうと思っていて、ああ！とショックと同時に納得したのは、ゲームの世界からでるのか、と。

つまり、ゲームがどんどんストーリー性とビジュアル性を持っていけば、映画に近付くのは当然だし、一生懸命おもしろいゲームを作ろうとして、しかも競争がはげしければそこからおもしろい物がうまれるでしょう。

そこら辺が日本映画界が甘くて当たる監督に集中して作らせて、

※フランスとの国境に近いスイスの町、アヴォリアッツで行なわれる映画祭。スピルバーグを始めカーペンター、D・リンチ、S・ライミ等多くのファンタ映画作家を生んだ。

東京国際ファンタスティック映画祭プロデューサー

「未来忍者」STORY

時は慶雲元年、機械の体を持つ忍者〝機忍〟を使い、諸国を侵略し続ける黒鷲軍と、それを阻止せんとする諏訪部家との戦いは続いていた。森の中を影が走る。機忍達が抜け忍を追っているのだ。追われる機忍——「白怒火(しらぬい)」の刃が閃めき、機忍達の首がたたき落とされる。「——私の体はどこだ?」失われた肉体と人間の記憶を取り返す為、白怒火は諏訪部の傭兵・赤城らと奇械ケ城へ向かう。

若い人にチャンスを与えない。でもゲームの世界は有名無名でなくおもしろい物を作った物の勝ち、でしょう。

だから、僕達がファンタスティック映画祭で、この「未来忍者」を応援したいというのは、この作品が、まず観客におもしろいかどうか問いかけているからなんです。

僕自身、見た時すごく興奮したんです。例えば、城にキャタピラがついて動くとかね、おーーっ(笑)ていう、よーやってるよ(笑)ようやってると思いながら結構楽しんでしまう。それからデティールがこまい。もう1つは、ビジュアルセンスが統一されているんです。

つまり、今までの日本の映画で僕が不満に思っていたのは、特撮とドラマがアンバランスなんです。アメリカ映画なんかは、低予算のものでもお金がかかっていても、統一性があるでしょう。「未来忍者」に期待しているのは、ビジュアルセンスが1つの世界で統一されている事。これはすごい、と僕は本当に思っています。

日本ではSF映画なんかでも、子供に見せるからといって宇宙船なんかもチャチに作っていたんです。そうじゃなくて、子供に見せるからこそ本物指向で作らなきゃいけない。ゲームでも同じだけど、現代の子供は本物指向でなきゃ納得しないでしょう。

——そうですね。大人から見て子供が好きそうだ、と解釈している感じのものはだめですね。



小松沢…で、卒直に言えば「未来忍者」がヒットして話題になれば、「ゲームから映画へ」っていうのがひとつのブームになると思うんですよね。だから、そういう意味で「未来忍者」は大事なテストケースだから、僕達としてはできる限り、映画の業界人が上から変に決めつける前に、直接観客にとって、ムーブメントのきっかけになれたらな、という思いがすごくあるわけです。

やりたいことがあったらまずやることだ

——この「未来忍者」という作品は、元々ゲームやロボットを作っているナムコが資金を出して、社員達がメインスタッフとなって休日返上で頑張って作ったそうですが、それについて…。

小松沢…よく日本の監督達は企画が通らない時、予算のせいにしたり、志が理解されないとかいうけれど、関係ないんですよ。

スピルバーグの「激突」がいい例で、トラックと車1台であれだけのサスペンスを作り上げてしまう。要は、アイデアとセンスと情熱なんですよ。物をつくるって事は。それのない人は、いくらお金を作ってもおもしろい物はつくれないんですよ。それで、名乗りを上げる時はあらゆる手段を使ってとにかく名乗りを上げるわけです。

だから、ナムコも若い人達が社長を説得するのに、ボーナスいらない残業手当てもいらない(笑)、とにかく僕達に僕達の映画を作らせてくれと。それでOKしてくれた社長もやっぱりすごいと思いますけど、とにかく自分達の作りたいものを作るなら、最初はハンディがあるのが当然なんですよ。そのハンディを背負って、とにかく表現して発表するってのが大切なんですよ。「未来忍者」の場合、それが見事に実を結んでいるわけですね。

海外では、名乗りを上げて才能ある奴だとわかったら、ハリウッドなんか、違うジャンルからでも世界中から才能を呼んで投資しますよ。だから僕は、アヴォリアッツに行って、世界の映画人にこの作品を見せてみたいんです。

——では海外でも公開されるかもしれないんですか。

小松沢…海外の人達の方が先入観もなく見てもらえるんじゃないかなと。

向こうの人はすごく好奇心が旺盛で、作品で評価しますからね。だからナムコなら企業的にも海外に認められているし、「未来忍者」という日本映画界ではまったく新しい発想と感覚がナムコを通じて世界と結びついたら、おもしろい事が起こるんじゃないかという…。



人生は楽しんだ方がずーっとおもしろい

——「未来忍者」は、映画と同時にゲームも出るそうですが。

小松沢…ずい分こってるらしくて、前に作った物が少し不満で、やりなおしてるらしいんです。映画に負けない物をつくろうと納得するまでやっているらしくて、すごくいいなと思います。ぜひ成功して欲しいです。映画で話題を作っても、ゲームがおもしろくなければ一挙に評価が変わりますから。

それで、小説やまんがのファンをはじめ、いろんなジャンルのファンのいる映画界に、今凄い力を持っているゲームのファンの人達が仲間に加わってくれれば、僕が頑張って世界とつないで行きますから、観客の方から日本映画界を盛り上げていきたいな、という気持ちがあります。

今、ゲームやビデオ、映画を含めて、時代はAVエンターティメント時代に突入するんですよ。そういう時に変な縄張り意識を持っているのでなく、むしろ先を読んで、そういう時代の色々な楽しみ方を提示したいと思ってるんですね。

——ぜひたくさんの人に参加してほしいですね。

小松沢…ゲーメストの読者の皆さんも、ゲームを楽しむみたいにして、この映画祭に参加して下さい。

人間にとって一番人間らしさってのは、名誉とか大義名分じゃなくって、色んな意味で人生や生活を楽しむ事だと思うんですよ。日本人はそれを表現するのが下手で遊ぶのが下手と言われるけれど、今の若い人達は自分で楽しみを見つけている。なのに、大人達はそれがわからなくて「人生は頑張れ」とかいう。そうじゃなくて、人生は楽しんだ方がおもしろいと。

で、僕は自分の楽しみの為に映画が好きだから映画祭をやって、若い人達のバイタリティーを映画に結びつけたいと。固苦しい事も言ったけれど、要は「楽しさこそパワーなり」と考えているんです。





インタビュアー、桃郎&ぜんじ。

立体ゲームの感覚で楽しんで下さい

——では、ファンタスティック映画祭の作品で、ゲーメスト読者にお推めを教えて頂けますか?

小松沢…まず「未来忍者」。あとは、本物の映像という事で海外アニメの「ガンダーラ」。これぞ活動写真という「チャイニーズ・ゴーストストーリー」、「ヒドゥン」、「ビートルジュース」がお推めですね。マンガ家やSF作家、俳優なんかのあらゆる有名人が来て一緒に映画を見てる空間っていうのがおもしろいです。昨年度のファンタスティック映画祭には「未来忍者」のチームの人も皆来られてたそうで、うれしかったですね。今度の「未来忍者」の上映の時も、制作スタッフはもちろん出ますし、とにかくおもしろい演出を考えています。

——すごそうですね。どんな風になるのか教えて頂けますか?

小松沢…ヒントは、映画というより、立体ゲームとして体感できます、と。※東京で一番でかい渋谷パンテオンでやりますからね。ゲームの中にいる世界を作ろうと、ナムコさんと考えています。

——むぉ〜〜〜、やはり行くしかないですね〜〜これは!

- ファンタスティック映画祭テレフォン情報…03-535-6800
- 「未来忍者」のビデオはポニーキャニオンから12月2日発売。

※「未来忍者」の上映は、10/23(日)東京・渋谷パンテオンにて午前10時から。チケットは前売1,200円、当日1,500円、全席自由席。もう前売は始まっている。プレイガイドへ走れ!

静華の We Love VGM! (ビデオ ゲーム ミュージック) 26



サウンドチームインタビュー

ーレコーディングの現場から生放送ー

パワフルなサウンドでプレイヤーをひきつけてきたSNKのVGMが好調サイトロンレーベルでレコード化されることになった。あのサイコソルジャーももちろん収録。現場からお伝えします。



本日の収録スタジオです。

お相手はユニークなお2人

前回、レコード紹介したDECOのサウンドいかがでしたか？

私は、最近毎日の様に聞いています。せっかくこういうお仕事ができるようになったのだから、データイーストのサウンドの人達ともめぐり逢える機会があったらいいな、なんて思っています。

さて、今月はサイコソルジャーでおなじみのSNKのサウンドチームのリーダー、KENNYさんと広報の中井敏之さんに、なんとレコーディングスタジオで御話を伺うことができました。

とてもユニークなお2人でまるで漫才のようで、大いに笑わせていただきました。和気あいあいのチームワーク。

思い入れが深い歌入りサウンド

静華…まず自己紹介から…

KENNY（以後Kさん）…サイコソルジャーを作ったKENNYです。怒号層圏の頃からやっています。いちおリーダーです。

中井…彼は一児の父です。

K…それはいいから…。

中井…広報の中井です。アテナのキャラクターを担当してました。

K…新婚です。

中井…それはええから…。

静華…さっそくですけど、今日は一体何のレコーディングなのですか？

K…今回は、ASO以後のSNKゲームミュージックをおりじなるバージョンで収録し、その中からいくつか選曲して、レコード発表するためのレコーディングなんです。

静華…というと、あのサイコソルジャーも収録されるんですか？

K…もちろんです。あれは私が作った曲の中で一番気に入っているものだし、業界初の歌入りサウンドで（いまのところ、最初にして最後ですが）いろいろと苦労もあっただけに思い入れも深いんです。

静華…どうして歌を入れることになったのですか？

中井…単なるはずみ。（笑）誰かの一言がいきおいで…。

静華…苦労した部分といいますと…。

K…音楽の部分と歌の部分を合成するのにだいぶ時間がかかったんです。歌の部分を細かく切って、流れている音楽と合わせ、その切れ目が自然につながる様にタイミングを合わせること。この作業がけっこう大変だったんです。

静華…音源は何ですか？

中井…門限ですか？（笑）

K…ちゃうって…。FM音源が中心です。それと音声合声（効果音）などとからませて、サウンド全体がつくられていくのです。



SNKのサウンドリーダー、KENNYさんと広報の中井さん。

形にとらわれないいろいろな音楽を

静華…それでは、私がインタビューの時、いつもうかがうことを2、3お聞きしたいのですが…。

いつもどういうことを心がけて作っていられますか？

K…まず第一に、画面のイメージ、自分のイメージ、企画など、みんなが納得いくように心がけています。行きづまった時はゲームから離れて

SNKレコード第2弾!!

みたりしますが、結局、今のものよりいいものをつくることが目標です。

静華…KENNYさんは、どんな音楽に影響されてきたのですか?

K…私は、主に映画音楽に興味を持ってきました。他には、初期の吉田拓郎や井上陽水、そしてビートルズですね。(しまった、世代がばれてしまう。)映画音楽って、ゲーム音楽と一番近いと思うんです。臨機応変っていうか、ただ流れている音楽でなく、場面々々での対応があって要素が幅広いんです。

静華…そうですね。ゲームもその面に応じて、さまざまな音楽が流れますものね。そのゲーム音楽がゲームからなくなってしまったら…。

中井…つまらない!

K…世の中に音がないのと同じ。

中井…味気ないですよ。心にうったえるものがない!! 音楽はそれを重視する大事な要素になっていると思うし。

静華…(うなづいてばかり…)それではこれからゲーム音楽はどうなってゆくのでしょう。

K…今、普通の音楽に近づいてきていると思うのです。そして、これからも近づくでしょう。でも、みんながみんなそれではいけないと思っています。もっと形にとらわれない、いろいろな音楽ができていいと思うし。

吉本風にヘビメタ風 いろんなメンバーが…

静華…SNKのサウンドっていうのは、どんな特色を持っているのでしょうか。

中井…一言でパワフル。チームもよくまとまっているし。

静華…そういえば、チームのことも教えて下さい。

K…いろんなのがいますよ。たとえばヘビメタギター少年とか、専門が幼児教育でアイドル的なYOKOちゃん。

中井…キドンは?(笑)

K…キドンかァ。7月に入社してきた女の子なんだけど、なんといっても特徴ある子としてはダントツでしたね。吉本風で、これからの期待の新星です。

静華…わぁ個性豊かな人達がたくさん集まってSNKサウンドを作っているんですね。バンドを組んで、ライブをやろうなんて思いませんか?

Kと中井…(顔を見合わせて)やりたいんすけど、余裕がないんですよ。やるとなったら、みんなフュージョンが好きだから、そんな感じになると思うんですけど…。

中井…とりあえず私がマネージャーをやりましょう。

K…では、マネージャーだけいちお決定ということで。

静華…アハハハハ。ところでサウンドチームの人達の仕事部屋ってどんな感じですか?

K…割りに広い部屋をもらってるんですよ。置いてあるものは——。

中井…机にいす、本棚…。

K…木製キャビネットのテレビ、マイクスタンド…。なーんて、一通り楽器類はそろっています。録音機材もそろっておりますので…満足。

「ありがとう」つき レコード発売

静華…うらやましいですね。それでは、最後に今度でるレコード内容についてお願いいします。

K…はい。まず、前作とのちがいは、リズムが新しくなった事、新しいジャンルの音を使っている事、遊びの要素を多分に含んでいる事が特徴と言えるでしょう。

レコードだけでも一人で歩けるような質の高いものを考えていますので、おもしろいものがいっぱいつまっています。

A面はポップス系のノリノリの曲で、B面はロック系の曲が中心になってます。

(中井さんに向かって)ほら、宣伝、宣伝…。

中井…それでは、いいレコードになりますんで、ぜひレコード店で、…やおやには売ってまへん(大阪弁)。ゲームセンターへ行ってSNKのゲームをして、帰りにおもちゃ屋でSNKのファミコンを買って、レコード店で、レコードを買って帰るという…

K…セットになってますので…

中井…セットで買われると特に特典はございませんが、SNKファンの皆さんに一言「ありがとう」と先に言うときますんで、よろしくお願いします。

というわけで、大阪弁まじりの吉本風インタビューはとても楽しい時間でした。

なかでもおかしかったのは中井さん。インタビューの時って録音するんですけど、普通に話してても充分録音されるんです。でも、中井さんはわざわざテープレコーダーに顔を近づけて話をするんです。気持ちは分かるけど、とっても微笑ましかったです。

このあとはレコーディングの様子を見学させてもらいました。

ここからは——レコーディングの実況放送でーす

サイコソルジャーの収録が始まりました。KENNYさんの顔つきがさっきとはうってかわり、真剣そのものです。

Ⓐこのレコーディングでは、基板から出る音をモニターに通さず、Ⓑ直接ミキサーにつなぎ、それをⒸ2チャンネルのテレコで録音していました。モニター画面はサウンドモードになっていて、操作のためにコンパネもつながれています。

それをケニーさんが作動して曲を呼び起こし、キミサーに送っているわけです。フェイドアウトの仕方や歌詞の不鮮明になりがちな所をどう処理するかなど、細かい打ち合わせをその都度行い、室内は緊迫感でいっぱい。

ミキサー、打ち合わせをする人、レテコを作動する人、そしてケニーさん。4人ともとても真剣でした。私もこんなに近くで見るのは初めてだったので、緊張しました。

仕事場の雰囲気って、一種独特の緊張感があってシビレますね。

いかがですか?レコーディングの風景や、やり方がいくらかお分かりいただけましたか。肝心なレコードの音については、レコード紹介のコーナーでご紹介しますので、実際にみなさんも聞いてほしいと思います。楽しみにしていてください。それでは来月までお元気で。

★SNKレコード第2弾はサイトロンレーベルでポニーキャニオンから10月21日発売。



↑Ⓐ

基板を調節している人は大乃木さん。



基板、ミキサー、テレコと準備がととのいました。

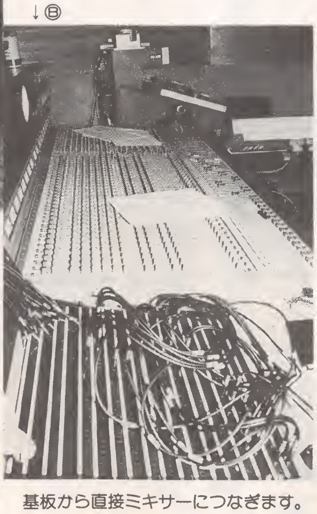
↓Ⓒ



2チャンネルのテレコで録音します。

録音スタートのKENNYさんと中井さん。

↓Ⓑ



基板から直接ミキサーにつなぎます。

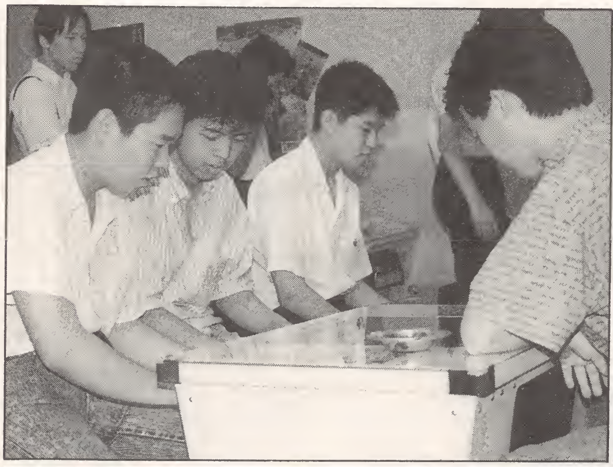


ミキサーを再度点検して録音が始まります。

ニューゲーム入荷迅速!! ヒットゲームずらり…だから好き!!

ミッキー

高な東京都心ドまん中、なんと1ゲーム オール50円!!









すばらしい1日をありがとう

ゲーメストの中で一番目をひいたのはゲームコーナーのミッキーだった。いきたいなあと思っていたところ願ってもないチャンスがあった。千葉のいとこの家に行くことになった。ラッキー♡　これでミッキーにいける。いとこの兄ちゃんが夏休みだったのでミッキーに連れていってと願んだらOKしてくれた。次の日、ねむい目をこすりながら兄ちゃんとミッキーにでかけた。

中に入ってみると、ひと、ヒト、人の山。僕はあっけにとられてボーとしていた。しばらくして今人気No.1のグラIIの所に行った。グラIIをやっていた人（仮の名S君）はちょうどゴーファーの前のクラブの所だった。残念ながらS君はそこで死んでしまった。

僕はS君に「おしかったですね」と言った。そしたら「本当ならゴーファーも倒せるんだけどね。君もやったら」と言ってくれた。

僕は「すぐ死ぬからいいよ」とことわったが、S君は「だいじょうぶ。わからない所があったら俺が教えてやるよ」と言ったので、僕はおそるおそるコインを入れ、グラIIをプレイした。いつもなら2面で死んでしまう僕がS君のおかげで5面までいった。

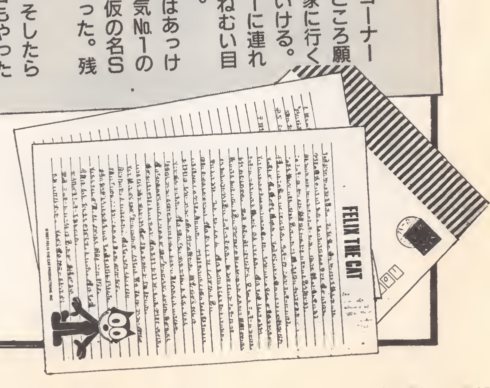
終ってからS君に「いやあ、ここまでこれたのも君のおかげだよ。本当にありがとう」とお礼を言って、その場をはなれようとした。そしたらS君が「もしよかったら明日もここにきなよ。今度はもっと教えてやるからさ」と言った。

僕はその場でうなずき、ミッキーをあとにした。

——宮城県　中井ちゃんの目

ッキー、近場の人もそうで
えずプレーイ、だ。

区神田神保町1－16
3)4852



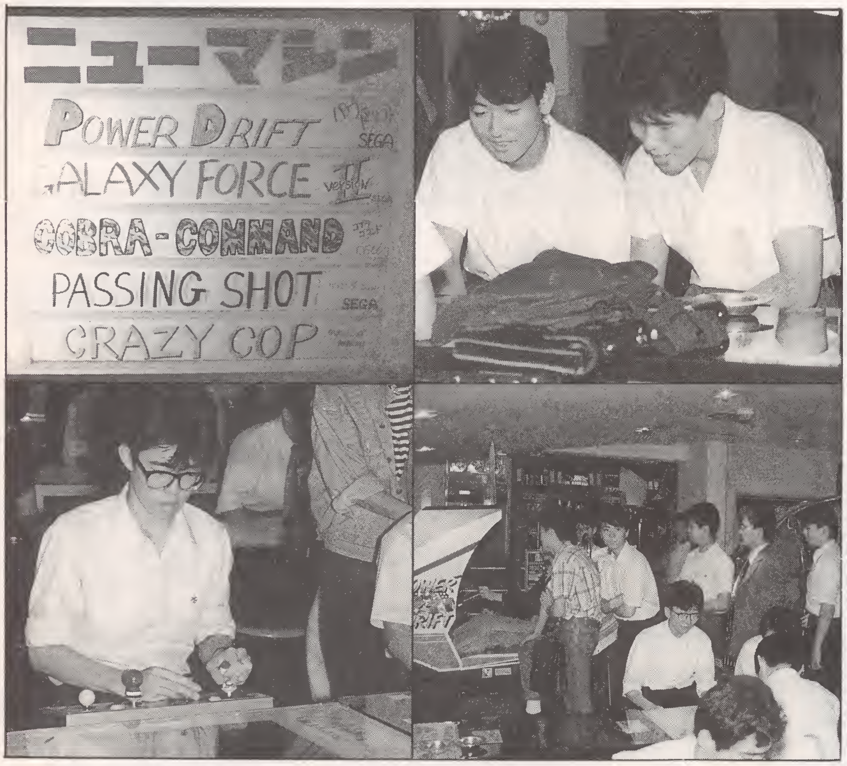
ミッキーではキミが主役



安いだけではない。

ゲームコーナー

地価ベラボー

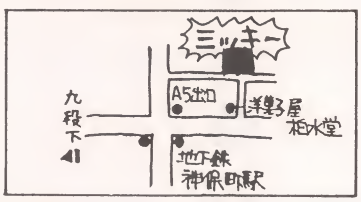






●大型ゲームも全部50円の店！





ゲームコーナー
ミッキー

とゆーわけでゲームコーナーミ
ない人もまずチェック、とりあ

〒101 東京都千代田
☎03(29

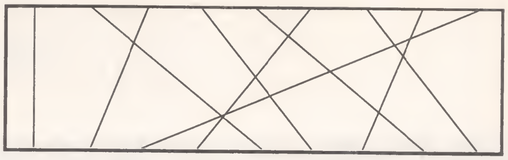
「自機は？ボスは？線でつなげ！」パズル

（協力 山河悠理）

出題 APAPA

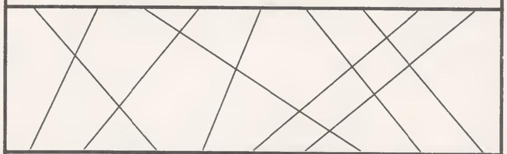
うがー！ ねたがないぞー！
天高く馬肥ゆる秋、というわけで（何のこっちゃ）今月のパズルは頭が要らないものになってしまった。うーん、簡単過ぎるかな？

①



グラディウスII	ローリングサンダー	R-TYPE	ドラゴン・スピリット	虎への道	ドルアーガの塔	ラビオレプス	源平討魔伝	レイメイズ

A



B

リー・ウォン	USAGI	平景清	R-9	ギル	アムル	緑川理香	ビックバイパー	アルバトロス

C

D

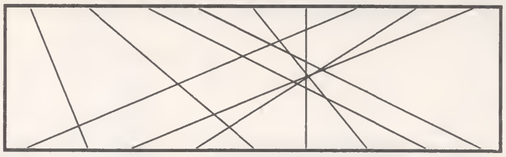
E

ゴーファー	マブー	源頼朝	妖魔王	ザウエル	Mr.モルト	ドルアーガ	バイド	龍拳王

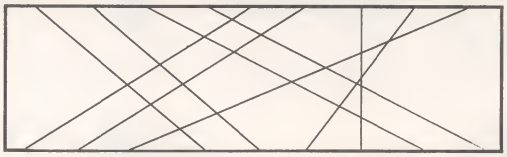
②



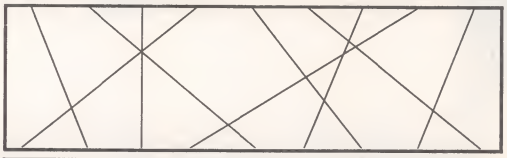
③



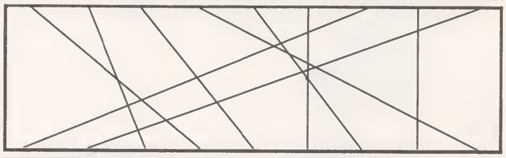
④



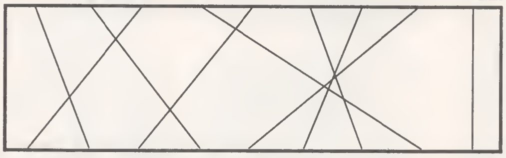
⑤



⑥



⑦



解き方

今回は簡単だぞ。まずはちょっと図を見てくれ。一番上にゲームの名前、真ん中に主人公の名前、一番下にボスキャラの名前が書いてある。これを線でつなぐのだが、もちろん勝手に書いて良いわけではない。

図のAからEの空間に、①から⑦までのパーツを当てはめて、ゲームの名前、主人公の名前、ボスキャラの名前をつなぐのだ。すると、5つの枠に7つのパーツなので当然2つ余る。そこで、今回の答えはその余ったパーツの番号、という事になる。

答えが分かったら、葉書に（今回は綴じ込みではない）余ったパーツの番号2つを書き込んで、編集部宛に送ってくれ。

しめきりは10月末日。正解者の中から5名を選んで、食べても美味しくない「豪華な粗品」を送ります。今回は目立った人が勝ち、かもしれない…。

9月号解答



9月号当選者発表

おーい。そんなにむずかしかったかあ？ 届いた葉書が物凄く少ないので、びっくり！ 今回は競争率が低い低い（4倍ちょっと）。今回の「少し」幸運な5名は次の通りです。

鈴木 祐司君（神奈川県）
飯村 恭司君（茨城県）
二村 兆富君（愛知県）
友田 浩樹君（熊本県）
明野 浩之君（富山県）

解答は図の通りです。実はぐるっと1周つながるように作るために、4時間くらいかかってしまったのだ。まいったね。

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

ゲームマシンの仕組みが 楽しみながらよくわかる

KIC-045組立てフルキット

〈図解入り、マニュアル付〉

■価格〔KIC-045組立てフルキット〕

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応…¥29,000

Ⓑ.RGB21ピン対応………¥23,000

Ⓒ.Ⓐ、Ⓑ両方対応………¥32,000

※いずれもTV接続ケーブル付きです。

★ハードに強くなろう！組立フルキットにチャレンジ!!



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ〔KIC-0090〕は完成検査済です。(Ⓑタイプには付属していません)

★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等で、トランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

待望のコントロールBOX 〔KIC-045DX〕

新発売

実用新案申請済

★図解入り組立てキットにチャレンジ!!

●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

★フィーリングもバッチシ！ハイスコアにチャレンジ!!

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1～2チャンネル)

★寸法…W450×D200×H100(㎜)

★完成品価格は各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、組立てフルキット価格より**5000円プラス**になります。

※御注文の際はタイプ別と完成品又はフルキットと明示して下さい。

君のお部屋はゲームコーナー！

★ただ今発売記念セール中！



付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません

●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●スイッチング電源…+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

■KIC-045　各タイプの特長

Ⓐ●ビデオ端子対応

TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)

●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。

●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応

21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。

※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。

※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

オートトリガー(連射装置)ボード

新発売

KIC-045DXに取付できます(旧タイプも可)テーブル機にも取付できます。

●仕様 4トリガー(1・2P×2ヶ)使用できます。

●価格 製作に必要な部品一式、技術資料付

組立てキット ¥2,700 送料¥300 (60円切手×50枚で代用可)

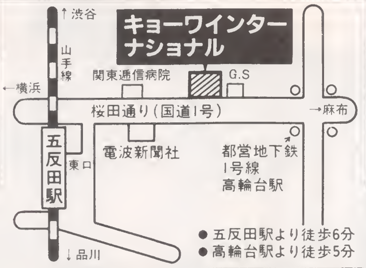
★自信を持って、おすすめします！『Simple is best!』
あなたの目で見て、実際に確めて、お買い求めになれます。

ショールームオープン!!

キョーワインターナショナルが新しく生まれかわりました！

★地図のように会社を移転し、同時にショールームもオープン致しました。来て、見て、確かめてお買い求めになれますので、ぜひご来店下さいますよう、お待ち申し上げております。

●ショールーム営業時間：午後1:00～5:00

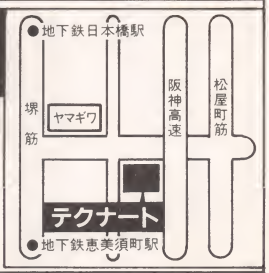


KIC-045 関西発売元！

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F

☎06(643)7641㈹



◘ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります！

★詳しい資料、在庫価格表は60円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。

㈱キョーワインターナショナル GM係

〒141　東京都大崎郵便局 私書箱11号

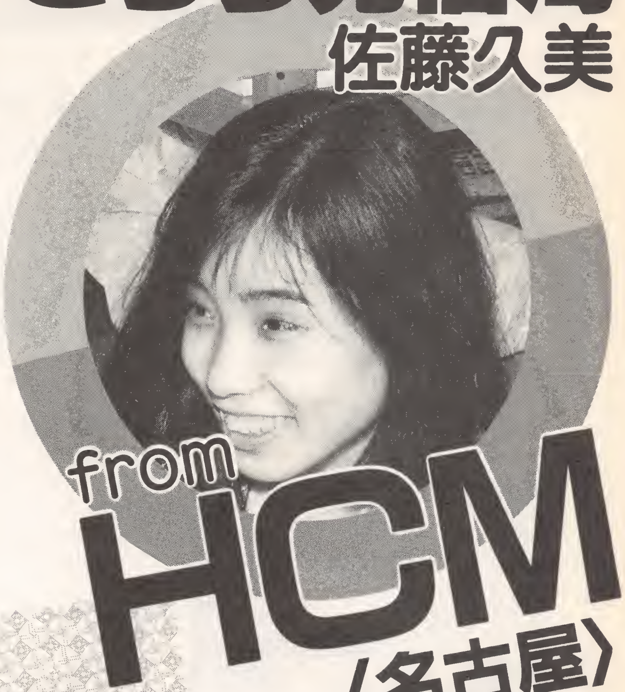
東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F☎03-448-0832代・FAX03-448-8060

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計額8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

企画・技術者募集！　高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

こちら発信局

佐藤久美



from HCM 〈名古屋〉

忘れていた訳じゃないんですよ。名古屋で特に目立ったグループ、パワフルなハイスコア集団、HCMのメンバーが今回のお客様。名古屋駅そばのイエローハットに集まっていただいて、ずらずらーと紹介しましょう。

わーん　ごめんなさい

本当に、遅れてごめんなさい。HCM紹介はボツになってませんよ。これから思いっきり紹介するので読んで下さいネ。

ちなみに、この間引越して両親は成城の方に行って、私は代々木の方におばあちゃんと住んでてまして、新宿のゲーセンでバイトしてます。

でも、私の行ってるところは、マニア向けのゲーセンではないので、ゲームマン（マニア）の方はつまんないかも知れませんネ。遊びに来てくださる方には申しわけない。

うーん、ゲーセンに働いてて、このごろゲームをあまりやらないので（グラIIはやってますけど）下手なのがもっと下手になってしまった。ぷしゅー。

HCM　偉大ですネ

数多くのハイスコアを出している名古屋のサークルHCM。

このサークル名、HCMは星ヶ丘キャロットハウスメンバーズの略。

2年半前に、全国的にサークル作りが盛んになってきた頃、名古屋の方でもつくろうか?ということで始まったんだそうです。

最初の活動は「Game island 最終号」というゲームの攻略法の同人誌を発行することでした。といいましても最終というんだから、これ1冊だけというんではなく、前にも同じ誌名でてていたんですが、2~3カ月遅らしてしまったり、忘れたりなどして…これ、よくあるんですよネ。ついには1年もあいてしまったので、最終号を出したという訳。これがHCMの最初の活動（落語みたいネ）。

他にもレンタカーなど借りて東京までAMショーを観に行ったり、いろんなゲームセンターに遊びに行ったりしていました。しかし、これも学校が忙しくなったとか就職等であまりゲームをやらなくなってきてしまった。これではいけない、その内またなにか活動しなくてはと思っている今日この頃なんだそうです。がんばって下さいネ。

HCMのメンバーもよく行くイエローハット。





思い思いに楽しくプレイ。

HCMメンバーはねー♥

CCV
HCMのボス!! ん、たしかにそう見えてたけど、やさしそうだったな。そして今は某ゲームメーカーでバイトをしながらゲームをしています。忍者プリンセスを全国トップで取ったり、アフターバーナーはなんとIとIIをクリアしてしまった方なのです。

CCV
ただ今ゲームセンターでバイトをしている木梨くん? んなわけないよね。やせ型



HCMのメンバー。みんな上手そうだなあ。

て、少し前まではよく似ていたそうですが、今もけっこういい線いってると思います。前にエンデューロレーサーで全国1位を取った影（？）の達人。

BEE

近ごろはあまりゲームをやってないそうです。でも前の彼のことを言えば、ワースターの対戦がとっても得意だそうです。以前、巣鴨でスーパーパンチアウトを、最初に100%出したのはこの方だったのでした。

FOX

この方が今HCMでNo.1の実力者。迷路型ゲームからシューティング、キャラクター体感物までなんでもこなしてしまう。うらやましくなるような彼。ちょっと話にくい印象が最初はあったけど、話してみると明るい青年でした。

ゲームの方では、アレックスキッド71万点、ルマン59 1・3秒や1943はモビちゃん1コで340万等出しています。

F-I-N

いつも超元気な人？ とみんなは言ってますが、本当に元気な人。とても運がいい方で、この方の運にかなう人はないそうです。ゲームの方では妖怪道中記等をやっていました。

P-I-O

現在某ゲームメーカーで働いていまして、今は外国向けにゲームを主に作っています。ゲームが本当に好きなので、好きなゲームは徹底的にやり込むといった方です。かつて妖怪道中記に燃えた。

てった

影のボス？ 昔の様な勢いはなくなっちゃったけど、まだまだゲーム大好き人間です。過去にSDI（1P）7100万、アフターバーナーII、IIクリア。ペーパーボーイ(アタリ) 100万。

D・B

おとなしい感じのする方だけど、いっしょにいると相手も自然に明るくなってしまうという人柄。最近まで、ワースター対戦をよくやっていたそうですが、とても強い。戦績は前にワンダーボーイを全国トップ、SDI（2P）6600万とご立派。

T・S

女の子が出てくるゲームは必ずプレイするロリコン少年？なんていっちゃ悪いよね。ゲームに出てくる女の子はたくましく、勇敢でとっても魅力的。私もそういうゲームの女の子にあこがれています。

MOLE

スモール名人といわれ、今はゲーセンでバイトをしている予備校生です。東京までストリートファイター（2P）をPLAYしに行くといった面白い方です。パドルマニア74万やワースターの対戦など、熱く対戦するゲームが好き、という情熱派。

ITR

実はAMPの会長さんで、マイナゲームをよくやるそうですね。過去にエクイテス？ごんべえのアイムソーリー？ザ・ディープなど、私にはよくわからないゲームをたくさんやってそうですね。

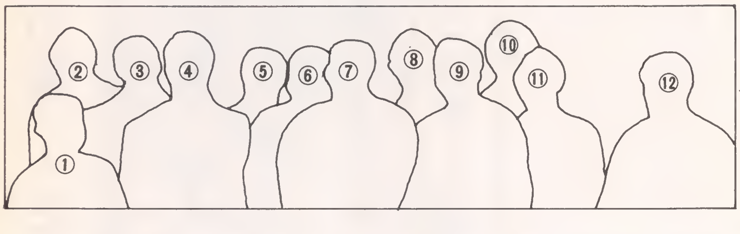
POP

HCMのメンバーの中では一番新しい方で、就職のため大阪にいってしまったとか…。ゲームミュジックが大好きで、VGMの同好会にも入っているそうです。

あの。POPさんはどう思うかわかりませんが、久美ちゃんはYSIIの音もなかなかと思っていますが、どうですか？ちなみに、メルヘンメイズの9面の音も好きです。

RAN

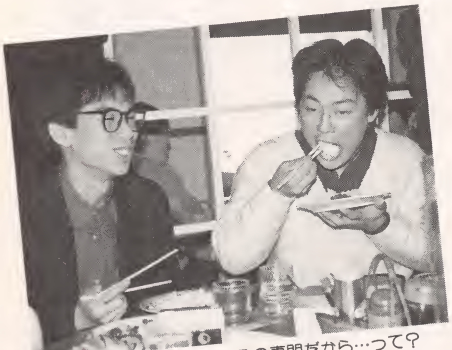
1・2年前までは、すごい勢いでゲームをやっていて、すばらしい腕前だったそうですが、近ごろそんな勢いがないようなので、さびしいそうです。とはいっても、今もなお上手なことには変わりはないのです。どんなゲームにも最後までがんばるすばらしい方。そのがんばりの精神を忘れないで下さいネ。



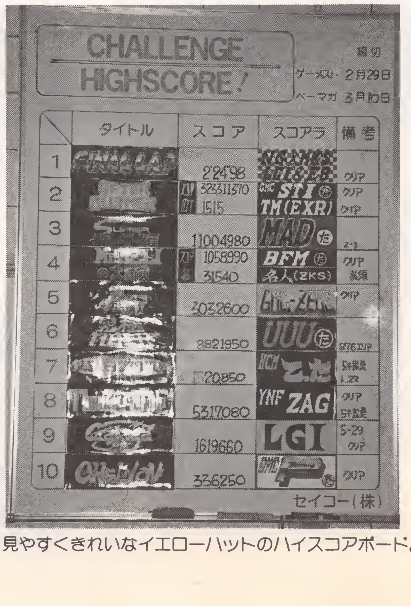
①MOLE
②POP
③F-I-N
④P-I-O
⑤T・S
⑥FOX
⑦CCV(玉谷)
⑧BEE
⑨CCV(山崎)
⑩D・B
⑪てった
⑫ITR
のみなさん。



プレイしたあとのカレーライス最高。



笑わせないでよ、食べるの専門だから…って？



見やすくきれいなイエローハットのハイスコアボード。

久美はこう思います

ん、これで終わりだけど、HCMのサークルの皆さんは自分が勝っても負けても人をはぶにしない、とっても心の広い人達みたいです。

このごろは、上手い人には頭を下げたり、逆に下手な人には理由なく威張ってみたりちょっと目にあまる、と思わせられることがあるのよネ。

みんなゲームが好きで、上手な人は上手なりに、下手は下手なりに、それぞれいい所がきっとあるはずです。

お互いに技を教えあったりするのはちっともおかしいことじゃないと思います。

上手くなって有名になりたいと思うのはいいですが、有名になって人をバカにする人よりも、下手でも熱心に最後までがんばる人が久美ちゃんは好きです。

そんなのあたりまえと思うかもしれませんが、そのあたりまえができない人が今は多いのです。なによりも親切、忘れないで下さい。

〈敬称略〉

●ピンボールコーナー

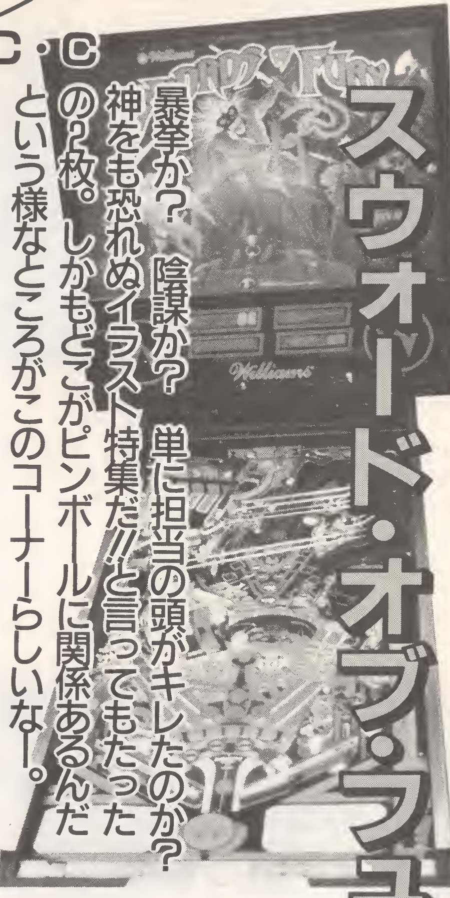
C・C

剣と魔法の世界……主人公はライオンマン

スウォード・オブ・フューリー

暴挙か？ 陰謀か？ 単に担当の頭がキレたのか？ 神をも恐れぬイラスト特集だ!!と言ってもたったの2枚。しかもどこがピンボールに関係あるんだという様なところがこのコーナーらしいなー。

黒っぽくて渋い本体だ。



手ヌキですみません

唐突ですが、今回はいろいろと紹介したいものがありまして、いきなりマシンの紹介と行きたいと思います。

今回のマシンはウイリアムズの新作スウォード・オブ・フューリーです。

その名からも予想がつくと思いますが、剣と魔法の世界をテーマとしたマシンで、主人公がライオンのマスクを付けた、その名もずばりライオンマンというのも妙な味を出しています。（サブタイトル？が、ブレード・オブ・グローリーというのもなかなか…）

このマシンは、ウイリアムズでもトムキャット系のマシンだと思うので（部品など同じものが多い）まず間違いのない出来になっているはずです。

さて、早々にフィーチャー説明にいきたいのですが、何分解析不足でして、十分な説明にならないと思いますので細かなものは自分でプレイして見つけてもらうとしましょう。（なんていーかげんな奴だ。）

さらに、図が遅れまして、前の形式で行きますが、許してやって下さい。（みーんな私が悪いんです。）

とりあえず各種ボーナス

まずショットしたボールは左上の小さなフィールド（小さな右フリッパーが1つある）に出ます。ここにある5つのMAGICターゲット（ドロップターゲット）を完成させると、ボーナス倍率が上がって行き、8回完成でフィールド中央のスペシャルが点滅、9回目でスペシャル獲得となります。

ターゲットは1回落とすと一定時間でまた上がって来ますが、一度落とした所はランプが灯き、完成させるまで有効です。また、このターゲットは上がってくるまで裏にボールが落ちる様になっているので、ゆっくり順番に落として行かないと、すぐにボールが下にいってしまいます。

ターゲットの裏から落ちたボールは、中央左にある上の左フリッパーの所に出て来るので、打つのを忘れずに。

フィールドの上部と中央右にある字を完成させるAVENGERのターゲット。これは完成ごとに1回目5万点、2回目15万点、3回目25万点のボーナスとなり、4回目でエキストラボールのランプが点滅、5回目でエキストラ獲得となっています。

AVENGERはターゲットに当てる以外にも、左のリターン通過後、右の黒いランプレーンの下のAVENGERレーンが点滅中に通す事によっても完成させられます。

AVENGERレーンに入ったボールは、MAGICフィールドに出る様になっていますので、あわてずに。

また、AVENGERを完成させると、上部の黒いランプレーン入口にあるライオンマンボーナスのランプが灯きます。このランプが点滅中にランプレーンに上げれば、ライオンマンボーナスが取れますが、その特典は2万点～50万点で、V字形に並んだ緑のランプが灯いている点が採れる様になっています。

ランプレーン入口の左右は奥で1周しているレーンですが、ここにあるCOLECTのランプが灯いている方からボールを通すと、ランプレーンにある表示ランプが1つずつ下に移動します。ランプレーンに上げたボールは、この赤ランプが灯いている場所に行くので、うまく利用して下さい。

マルチとジャックポット

次にマルチボールのやり方。このマシンは3ボールマルチで、2ボールをロックさせます。

ロックのさせ方は簡単で、中央左にあるTITANSランプのレーンにボールを入れれば良いだけです。ここに2つのボールを入れて、3つ目のボールをシュートすると、マルチボールの始まりとなります。

また、1つもボールをロックしていない状態で、ランプが中央で灯いている時には、ランプレーンに上げたボールがロックされます。ただし、それは1回だけしか出来ません。

さて、マルチ中最大のフィーチャーはやはりジャックポットです。（外にないと言った方が正しいかも？）

取り方は、これも説明するのは簡単で、マルチ中にMAGICターゲットを完成させれば良いだけです。しかし、実際プレイしてやろうとすると実に難しいものがあります。

まあ、MAGICの所は右のフリッパーだけ動かせばなんとかなるので、うまく左のフリッパーにボールを止めるなどのテクニックを使って下さい。（投げやりな説明だなぁ。）

以上で一応フィーチャーの説明は終わりとしますが、最初にも書いた通り、細かなものが多少ぬけています。

それでも、ここに書いてある事だけでも知っていれば、かなりプレイしやすくなると思いますよ。

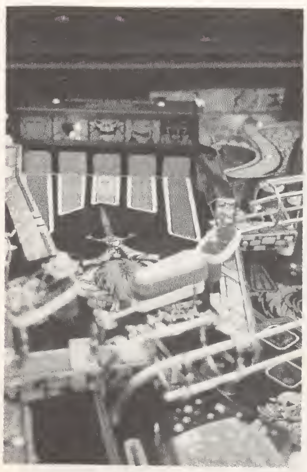
全体的なマシンの出来は普通の上ぐらいだと思うんですが、どうもつめ込みすぎの感がありますねー。ランプレーンの出口が3つと言うものもややこしいだけの様な気がするし、ドロップターゲットの裏に落ちてしまうなんていうのは、少々凝り過ぎだと思います。（普通の人は、すぐ下側にボールが行ってしまうでしょうから…）

ランプレーンも上げにくいし、アウトレーンは落ちやすぎます。それでもサギまでは行っていないところはさすがですけど…。

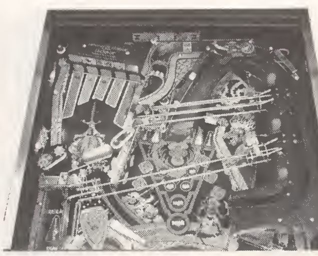
とりあえず、自分に合うマシンかどうかプレイする価値はあるマシンと思います。

さすが本場アメリカ

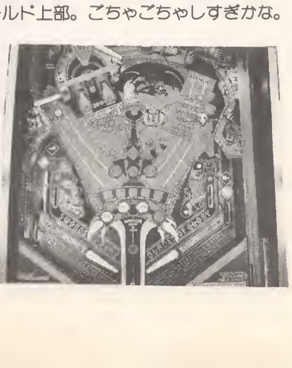
AMOAというアメリカのゲーム協会が政府問題懇談会を開いたのですが、なんとこの時に上院議員と下院議員対抗のピンボール大会が7千2百ドルの賞金（！）付きで行われたそうです。



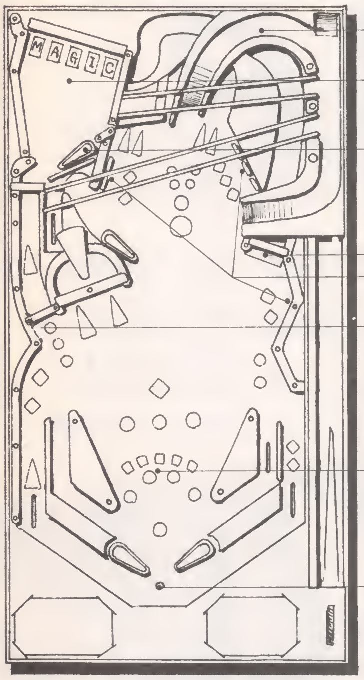
MAGICのドロップターゲットがある小フィールド。



フィールド上部。ごちゃごちゃしすぎかな。



下部。各種ボーナスランプが見える。





ランプレーン入口の急な登り方がわかる。

政府の人に対してゲームの楽しさをアピールするためにこの様な大会を開くとは、さすがアメリカ人。さらにピンボールだと言うのも、さすが本場アメリカといったところでしょうか。

日本のゲーム協会も別にピンボールとは言いませんが、もっとこうした考え方ができないものかと、つくづく思ってしまいます。

ちなみに、その大会に出されたマシンはサイクロン、ブラックウォーター、TX-1セクター、シークレットサービスで計12台、賞金は慈善団体に寄付されたそうです。（コインジャーナル誌より）

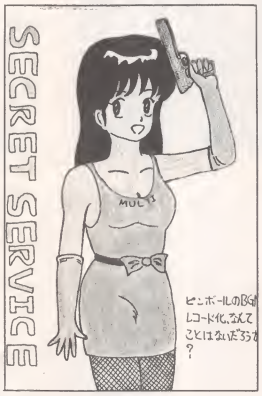
さて本当なら、次に読者コーナーと行きたい所ですが、急に半ページ少なくなってしまったので、今回はここまで。

来月の予告だぞ

うなるエンジン、泥をしぶかせてモトクロッサーが疾走する。栄光のバンザイヒルにトップでゴールする事が出来るか…。次回〝バンザイラン〟。

バンザイを叫ぶのは誰だ?

イラスト特集



①



②

①埼玉県　花岡茂さん

シークレットサービスですか。ずい分かわいくなちゃってます…。データイーストのゲームミュージック集に、レーザーウォーとシークレットが入ってますよ。

（デコえらい!!）

②埼玉県　ORIさん

ゲ、ゲ、ゲージンのねーちゃんかぁ。ピンボールやって、さまになるのはやっぱり美人の外人のねーちゃんだけだな。うんうん（ひとりで納得している。）

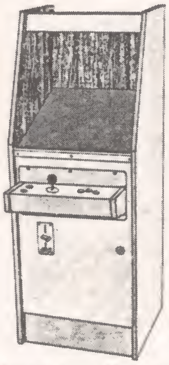
★ははは、2枚だけでイラスト特集を語るなんて言うのは前代未聞だろうな。アイランドを追い越すぞ。

魅力のプライス君を直撃!!

中古筐体P、C、B好評発売中！

ミニアップ8,000円



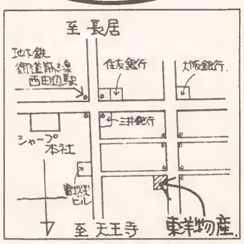


- 中古P.C.B在庫豊富
- 18インチB管付中古筐体18,000円より
- 20インチB管付中古筐体18,000円より
- 14インチB管付中古筐体15,000円より
- 麻雀パネル中古3,000円より
- 水平パネル中古3,000円より
- スイッチングレギレター3,800円より
- 中古P、C、B下取り、買取りします。

在庫豊富
- コントロールBOX
- 各種パーツ
- 中古P.C.B

正社員募集
28歳迄。要普免
●アミューズ機械に興味のある方募集

■ご注文は現金書留または銀行にお振込みの上お申し込み下さい。
■くわしいことは60円切手3枚を同封して、資料を請求して下さい。



㈱東洋物産

〒545 大阪市阿倍野区阪南町5丁目6番4号
☎(06)628-2136~8
■振込銀行：住友銀行西田辺支店　当座預金246847　㈱東洋物産

徹底攻略だ!!

FINAL LAP

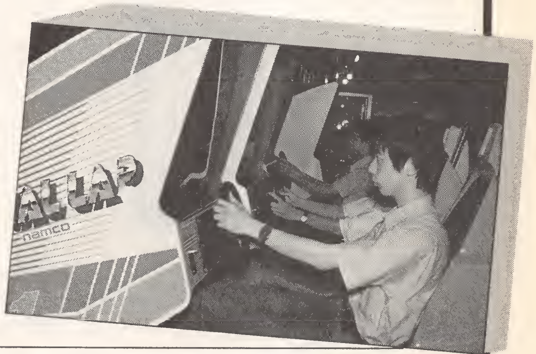
Ⓒ㈱ナムコ

1回目



砂樹帝

今さらというなかれ。このゲーム、並のレーシングゲームと違う。多勢でやればやるほど面白い。迫熱したレースに生き残るには、栄光のグランプリは…。ノウハウを君に提供する。



今回は初・中級編ということなので上級者の人には少々物たりないかもしれないが、どんなゲームでも基本は大切。基本をしっかりマスターすれば、何が起ころうと心配御無用。

　というわけで、まずは基本編。

①マシンの性能を知れ！

F・Lをやっていて、時々スピードがあまり出なくなったり、ハンドルを切り過ぎたつもりはないのにスピンしてしまったりして、不思議に思った人はいないでしょうか。実は、このゲームは自車の順位によって性能が変わってしまうのです。

　1位の車は320㎞／h程しか出ないのに対し、8位では何と400㎞／h以上も出てしまうのです。さらに、最高速に比例してグリップの強さも違うので、ヘアピン等の速度も当然変わります。

　ここで注意してもらいたいのは、1位と2位の性能が極端に違うということです。

　1位と2位では最高速が30㎞／hも違うので、接触事故の危険が高いのです。特にヘアピンでは50～60㎞／hも差がついてしまうので、大変危険です。

　そこで、ヘアピンの手前で1位と2位が接近している場合は、1位の車は無理をしないで、少し減速して後ろにまわり込んだ方が良いのです。この方が安全で、こうすれば2台が同時にコーナーに入り、2台とも事故るということもなくなるし、タイムも縮まります。

　シケインについても同じことが言えます。

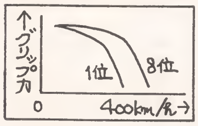
　もちろんヘアピンやシケイン以外でも、1位は2位が接近してきた場合は道を譲った方が良いのです。相手に抜かれれば自分は2位になるので、性能が上がり、スピードが出せます。

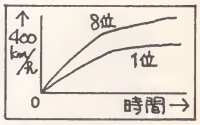
　この様に抜き合いをすれば、1位の車が単独で走るよりも当然早いわけです。ハイスコアが人数別に集計されているのは、この為なのです。

②コースを、覚える！

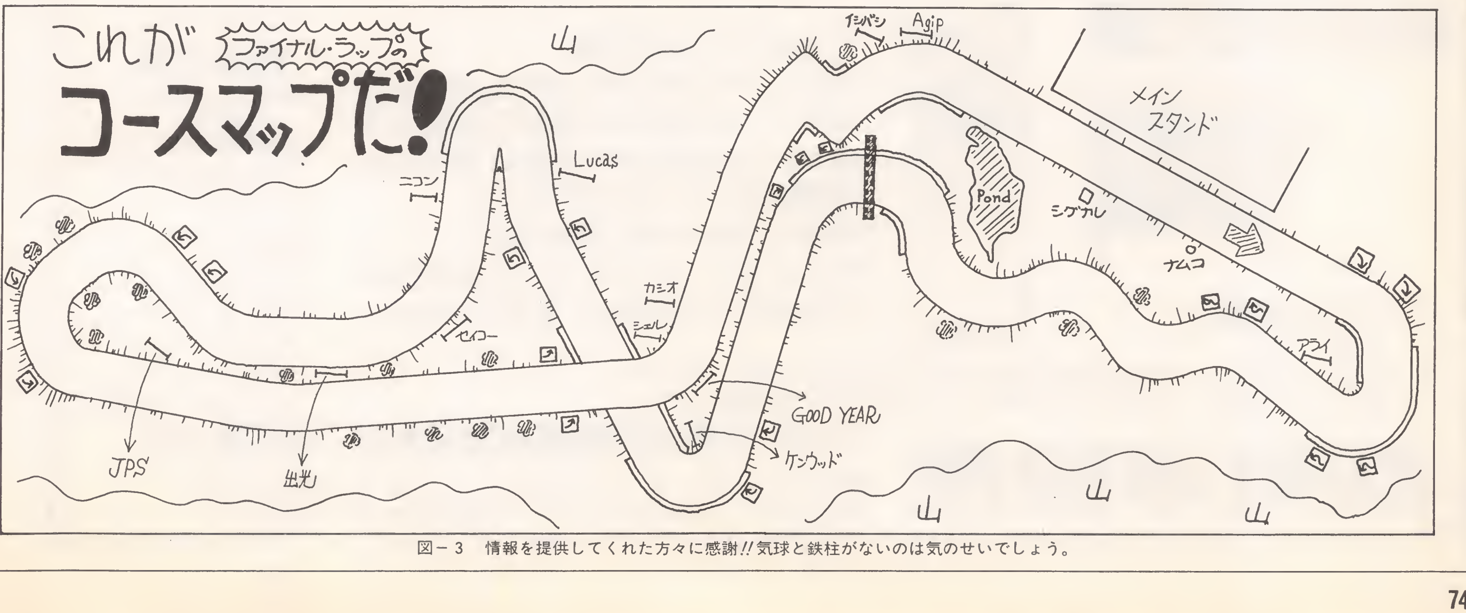
どんなレーシングゲームで

図－1　グリップ性能表。コーナーでは気をつけよう。





図－2　加速性能表。終速に近づくにつれ、加速性能は悪くなる。



図－3　情報を提供してくれた方々に感謝!!気球と鉄柱がないのは気のせいでしょう。

もコース覚えは必要不可欠。F・Lの場合はコースが一種類なのですぐに覚えてしまうでしょう。

スタート

ホイルスピンを防ぐため、アクセルは少し弱めにしておきます。

スタート音の直後にアクセルを全開にする。約1秒後にホイルスピンの音が聞こえてくるので、その瞬間もう一度アクセルを緩めてホイルスピンしない様にします。

220㎞／hまで加速したらアクセルを全開にしてHighにシフトチェンジ。

この方法で約1秒は差がつきます。但しスタートは人によってもいろいろな方法があるので、自分なりに工夫してみるのもよいでしょう。要はホイルスピンをさせない事です。

第1コーナー

第1コーナーは緩い複合コーナーとなっています。理想ラインはインベターインーアウトです。

S字

S字はなるべくハンドルを切り過ぎない様にインをなめて、アウトに流れるのが良いのです。

こうすれば次のコーナーにインから進入できるので、この様なコーナリングを繰り返すことにより、全体を直線的に走ることができます。つまりハンドルをほとんど切らなくてすむので、スピードも上がりタイムが縮まるのです。

但し、自分がトップで2位がすぐ後ろに迫っている時は、右か左に寄って走った方がいいでしょう。そうすれば2位は反対側から抜くことができるからです。

デグナー

このカーブは少しきついカーブですが、それほど問題はないと思います。最高ラインはインより入りアウトに流れていくパターンです。但し1位はグリップが弱いので、この様なコーナリングをしないとスピンしてしまうので注意が必要です。

ヘアピン

このゲームで最もスピードの落ちる地点で、コーナリングも最も難しいといえるでしょう。

いろいろなライン取りが考えられますが、ミドルーインーアウトがいちばん安全です。

インは車体が半分ダートに入る程ギリギリを狙い、あとはコースアウトしない程度にハンドルを切りながらアウトに流れるのが良いでしょう。もちろん減速が充分でないと、この様なコーナリングはできません。どの程度の減速が必要なのかは順位によっても違ってくるのですが、1位は200㎞／h、2位は250㎞／hぐらいまで減速すれば、充分だと思います。

スプーン

スプーンカーブでなんと言っても危険なのは、左側にある入口と出口の木と看板です。この2つの障害物は、特に道路にはみ出しているので気をつけましょう。ベストラインはインーミドルーインーミドルーインです。

130R

インからアウトに流れる様にコーナリングして、スピードを落とさないように注意して下さい。

シケイン

シケインは各周の最後の難関であるといえるでしょう。右ー左ー右と軽快なハンドルさばきでクリアしたいところですが、最初の右カーブが問題で右に切りすぎると右のダートに入ってしまい切り方が足りないと次のカーブのインのダートに入りスピードが極端に落ちてしまいます。

ここのベストラインは最も細いので、何度もトライしてみて一番速かったラインを覚えて下さい。1位の性能でも230㎞／hぐらいは出したいものです。

③敵車の行動パターンを知れ！

他のドライブゲームと違い敵車の数は極端に少ないが、効率の良い邪魔の仕方をするので、覚えておいた方が良いでしょう。

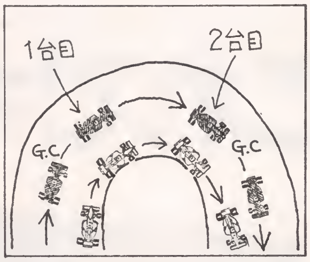
ストレート

まさか直線でG・Cに当たる人はいないと思いますがG・Cは道のまん中を走るように作られているため、よそ見をしているとよく当たります。左右から抜きましょう。

第1コーナー

このコーナーにG・Cがいる時は2台いる場合が多い。

車半分、右タイヤを縁石に乗り上げてインベタでまがるのが理想だが、アウトから抜くことも可能です。しかし、その場合ダートに入る危険も

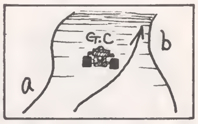


あるので、他車がいる時などのほかはインから抜くようにしましょう。

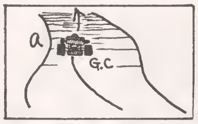
S字

S字のG・Cの処理法として、図の様にインから抜くのとアウトからの2通りの場合があり、一瞬でその判断を下さなければなりません。

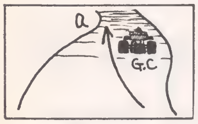
図5は見ての通りa点でインを取ります。分かりずらいのは図6だと思います。図6は図5よりほんの僅かG・Cの出現パターンが遅い時です。図ではG・Cにラインが重なっていますが、G・Cも動いているため、実際には図7の様にbのコーナのインを取る形になります。



図ー5　一般的なグリーンカーの抜き方。



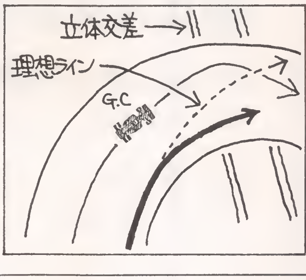
図ー6　グリーンカーの出現が遅い時。



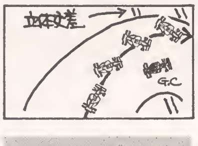
図ー7　もちろん逆の場合もあります。

デグナー

このコーナにG・Cがいる時はかならずと言っていいほど図8の位置に出ます。多くの場合、図の様にタイヤを鳴らしてでもインを通りますが、スピードが出すぎてスピンの可能性がある時や、G・Cの



出現が遅い時には、マシンをドリフトさせ図9のラインを通ります。

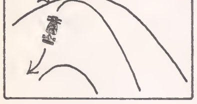


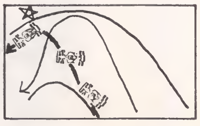
図ー9　立体交差の壁？　に注意。

ヘアピン

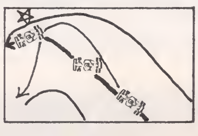
F・Lに出てくるG・Cの中で最もたちの悪いのがヘアピンのG・Cです。それはなぜかと言うと、G・Cにしてはめずらしくコース一杯に通るからです。しかも図10の☆の位置でスピードが最も遅く、ほとんどのラインと重なるので事故が絶えません。

図ー10　ウソではありません！　本当にこんなラインを通ります。





図ー11　G・C出現が早い時、ヘアピン進入前にG・Cの前に出る。

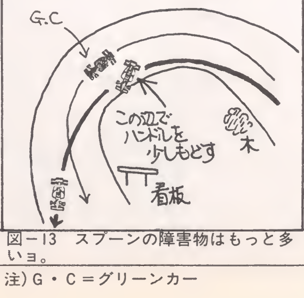


図ー12　グリーンカーの右側に出る。

対処策として図11と図12の走法があります。比較的G・Cの出現が早い時にはインを通り、G・Cが切り返してくる前に通り過ぎる図11の方が良く、遅い時は図12とうまく使い分けてください。

図12のパターンの時はインを取れないため、かなりダートにはみ出しタイムロスを覚悟しなければなりません。

スプーン



図ー13　スプーンの障害物はもっと多いョ。

このコーナーは第1コーナーと似ていて、複合コーナーとなっているため、コーナーの中程で自車がインにくい込んできます。したがって、ア

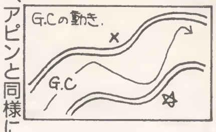
注）G・C＝グリーンカー

ウトに逃げるとG・Cに当たりやすく、おまけにG・Cとダートとの距離が狭いので、その間をすり抜けるのはとても困難です。

やはりインを通るべきでしょう。但し、何度も言うようですが、進入時の木と出口の看板には気をつけてください。

シケイン

図－14　S字に見えるけど、シケインです。



G・Cはヘアピンと同様にシケインでもとんでもない動きをします。図14を見ても分かる通り、こんなものをよけろと言う方がおかしいはずなんですが、基本は他のコーナーと変わりません。

図15はパターンの早い場合です。G・Cより早くシケインに入れると判断したら、とにかくインを取ってG・Cの前に出ます。この時スピード



図－15　シケイン手前でグリーンカーの前に出られることが条件！

図－16　×点のダートには、なるべく入らないようにしましょう。



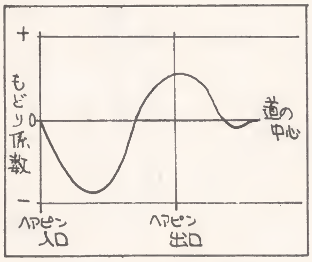
が落ち過ぎていると☆の位置でG・Cにぶつけられてしまいます。

次にG・Cの遅いパターン(図16)ですが、G・Cの左側を通るので右に寄れず、どうしても×印のダートを通ってしまいます。ここでスピードが落ち過ぎると☆地点でまたもやG・Cにぶつけられてしまいます。☆地点がなぜ事故が多いか分かると思います。

ここまでで、だいたいG・Cのクセみたいなものは分かってもらえたと思いますが、もう少しくわしく突っ込んでみましょう。

G・Cは道の中心より外れると矯正されるように作られています。この特性はコーナーがきつくなるにつれ、顕著に表れます。

ヘアピンなどで慣性により中心を外されたG・Cは、戻り係数により道の中心に復帰しようとします。しかし、ただ中心に戻るのではなく、sin波の減衰のように反対側にも飛び出してしまいます。この特性を知っていれば、どうしてあの様な処理の仕方をするかが分かると思います。



以上書いてきたG・Cは1周目は出てきません。但し1人プレイの場合は1周目から出現します。

④他人の行動をよく観察せよ！

こまったことに、他車は他プレイヤーが運転しているためパターンがありません。しかもマシンに性能変化があるので、よほどの実力差がないかぎり追いつい（または追いこされ）てしまいます。追いつかれたら道を譲ってください。他車の邪魔はできるかぎり避けるのがマナーだと思います。

バトルという、故意に相手の邪魔をする走法は次回でのべます。事故をできるかぎり避けようとしても起ってしまうのが事故です。事故を起こしたら、すぐにコース復帰せずにある程度ダートを走ってからコースに出る様心がけてください。事故現場というのはほとんどの場合がコーナーで見通しが悪いため、追突の危険があるからです。

次に事故現場の回避です。事故が発生した場合、早めにそれを察知できれば対処が楽になるため、手の空いている時はレーダーを見るようにしましょう。

事故現場に近ずくとスプライト（画面の白い横線）が出るので、事故を察知することもできます。減速するなりダートに入るなりで、事故現場を回避してください。

先程パターンが無いと言いましたが、全く無いわけではありません。人によってクセと言うものがあります。つまり人を覚えるということです。

F・Lは大勢で楽しむゲームなので、同じ場所で見ていればけっこう同じ人が走っているもんです。あの人は速いとか、このおやじは絶対譲らないなどデータが取れると思います。そのうち誰かが声をかけてくれるかもしれません。F・Lで知り会いになったという人はかなりいるはずです。

これでキミもAM業界人だ！



ゲームフリークの間で噂される幻の雑誌——“コインジャーナル”。今、我々の前に遂にその正体を現わした。

⊙基板・筐体が欲しいキミは
（「中古機情報」でお買得機をみつけよう）

⊙新製品やインカム情報が知りたいキミは
（「ニューマシンインフォメーション」「ロケーション別業況」を読もう』

☆欲しい人は、1冊1200円現金書留で出してね！



株式会社 コインジャーナル
〒530 大阪市北区兎我野町9-23聚楽ビル503 TEL06(315)7739 FAX06(315)8075

TADの第1作!
カベール

©ティエイティ

TADコーポレーションて知っとるかなあ。知らないって? 実は知らなくっても当然。アーケードゲームに挑戦した、TADの初めての作品なのだ。一風かわったアクションゲーム。さっそく紹介しよう。

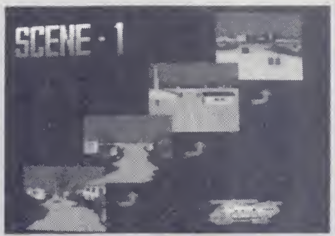


タイトル。

秘密結社・CABAL(カバール)の特命は、プロの傭兵である俺達でも戦慄の走るものだった。特命を受け入れ、愛用の機銃を抱え、相棒と共に戦地へと向かった。

操作はトラックボールと2ボタン。トラックボールを左右に回すとプレイヤーが移動する。それと同時に、プレイヤーの照準も移動する。

また、おもいっきり斜めに回すとプレイヤーが回転して、その間は無敵になる。



面の始めのデモ。攻撃目標はヘリだ。

ボタンは機銃と手榴弾に分かれている。機銃ボタンを押すと、当然弾が出る。押しっぱなしにしておくと、プレイヤーはトラックボールを回しても動かなくなるが、照準は動かせるのでこのテクは重要。ただし、押しっぱなしよりは連打したほうが弾の出は良い。

手榴弾は、弾数が決められていはいるが連射ができる。機銃の破壊力を1とすると、手榴弾は10くらいになる。

○スーパー機銃…フルオート連射能力が付く。制限時間あり。破壊力は2。

○ショットガン…広範囲にわたって敵を倒すことができる。制限時間あり。破壊力は5。

○手榴弾…手榴弾が補給される。ただそれだけ。

○点数…文字通り点数。数字がそのまま点数になる。

―4面ごとにボスが…

ステージは、1つのコマンドが4面で構成されていて、各4面ごとにボスが待ち受けている。

コマンド1

攻撃目標は郊外の軍用飛行場にある巨大ヘリだ。

ヘリコプターの攻撃は、放射状に爆撃してくる。爆弾が地面に落ちると火柱が上がる。


小屋を壊して10、000点のアイテムが飛んでくる。

コマンド2


面クリア。超よろこぶ。

攻撃目標は、海岸沿いの森の中に隠れる敵の秘密基地(海に続く泉の中に隠された潜水艦)だ。潜水艦は船体から砲台を出しながら砲撃してくる。

コマンド3

港に停泊する敵の戦艦を破壊することが目的だが、港では砲台を搭載した巨大トレーラーが迎え討つ。このトレーラーと砲台を倒せばクリアになる。

コマンド4

遺跡の奥に建つ、教会の裏に隠されたトーチカ(3基)を破壊することが目的。

コマンド5

砂漠地帯の奥にそびえる、敵の要塞に隠された大砲を破壊することが目的。

各コマンド共、目的地に到達するまでに機銃兵・戦車・装甲車・サイドカー・ジープ・ヘリコプター・飛行機などを倒して進まなければならない。

敵を倒すと、画面下にあるゲージが赤くなり、全部赤くすると面クリア。

4面毎に出現するボスも、攻撃すればゲージが赤くなり、全部赤くすれば倒せる。

攻略のポイントは、操作がうまくできるかできないかで決まってくる。また、アイテムなどはきちんと取り、敵側の障害物(家や土のうなど)も破壊すれば、敵には隠れる所がなくなるので、かなりやりやすくなる。

また、敵弾が撃ち消せるのも重要なポイント。さらに、灰色の手榴弾を投げてくる兵隊を倒すと、まれに救護隊が出現するが、この救護隊を撃ちまくると、手榴弾のアイテムをドカドカ出してくるので知っていて損はないぞ。

(山河悠理)


ショットガン。破壊力バツグン。


巨大ヘリコプターだ。爆弾を撃つか、すきまにもぐりこめ。


トーチカ出現。弾が分裂するのでつらい。


大型トレーラーに砲台が!!


救護隊を撃ては手榴弾が。


こんな所に潜水艦が。これは自衛…。これ以上は書けない。

新・驚異現象201 BIKKURAMATION

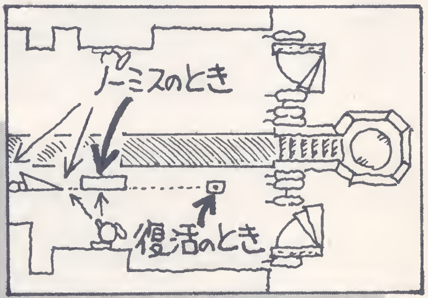
山河悠理

先月号から復活した
このコーナー、人気は上々。
今回から、ビックラメーションの所に
技の種類などをつけてみました。
参考にして下さい。

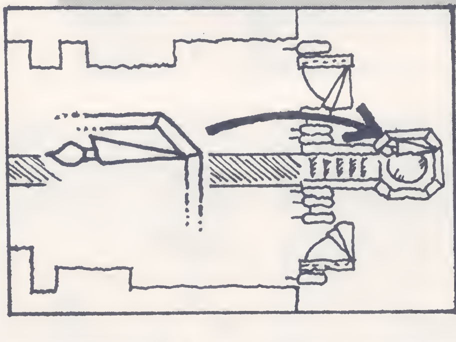
びっくらめーしょん 108

●大道芸

グラディウスII（コナミ）の最終面の中のボスで、図の位置に合わせるとコアがやってきても死なないのだ。しかも、ダッカーの弾には当たらない。究極の〝ザ・玉置浩二ショー〟なのである。ついでに、もう一方の玉置浩二も紹介しておこう。どちらとも、1ドットの狂いも許されず、1周目に限り可能である。



覚えておいて損はないぞ。ここにいれば安全地帯、もとい玉置浩二だ。



←こちらも玉置浩二。ただし毛すじの狂いも許されず!?

びっくらめーしょん 109

●大道芸

アフターバーナーII（セガ）で、最後の1機で最後の敵の弾にやられる。普通ならただのゲームオーバーだが、ここでスタートボタンを押すと（コインはいらない、残機0なのに自機が飛んでくる。この時にゲームオーバーの文字は残ったままで着艦シーンに入ってしまう（背景は真暗）。この時にネーミングができる。

この後もエンディングがあり、画面は着艦デモやネーミングやゲームオーバーの文字などが表示されている。

その後、エンディングが終わると再びネーミングの画面になり、計2回のネーミングをしたことになる。点数やHIT数や勲章などはまったくいっしょである。

（島根県・あきべん）

びっくらめーしょん 110

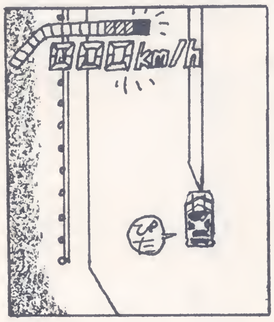
●点かせぎ

魔魁伝説（ジャレコ）で、最後の1人で最終面のボスと相討ちすると、なぜか900万点くらいのボーナス点が入る。（もちろんクリアしたことになる。）

びっくらめーしょん 111

●点かせぎ

チェッカーフラグ（コナミ）で、ピットロードなどの分岐や、コース外の茶色のブロックなどに突っ込むと自車を止めることができる（オーバースピードだと事故る）。



また、この状態の時スピードは、0㎞／hなのだが、タコメーターは上昇している。

このゲームは、タコメーターの回転数で走行点が入るので、タイムボーナスがないこのゲームでは重要な稼ぎとなる。（実際、スコアがプレイ中には見えないのでタコメーターの回転数がそのまま点数になるのかは謎。どっちにしろバグ。）

（110・111共、熊本県・Sniperの人達withヒゲピン）

びっくらめーしょん 112

●超BUG

妖怪道中記（ナコム）で、輪廻界の針の山の手前の雲地帯で、首付き（黒い顔だけの奴）を利用して上の方へ昇っていく（首付きが数匹いないとダメ）。

そうすると、なぜかクリアしたことになり、条件さえ満たしていれば天界にも行ける。ただし、成功率は低い。

終わってみればほとんど最終面ばかり。デバッガーも最終面にはチェックが甘い!?

なお、パワードリフトのスタートボタンの技（!?）は、前号の記事に入っていたので省略しました。

また、このコーナーでは、ありきたりの誰でも知っている技よりも、誰も知らないデビルマンのような技（なんだそりゃ）を募集してます。

てあたりしだい　ゲームリスト

まずは訂正が1つ。ニチブツの麻雀刺客は、8月発売でした。ちなみに、麻雀ゲーム、コインゲームなどに関しては、メーカーより申請のあったもののみについて、紹介しています。

ところで、このコーナーでは、ゲーメストに惜しくも紹介されなかったゲームを簡単に紹介していったりもしようと思います。そこで今回は、メーカーからデータが送られてきました『ARMED・F』の紹介をします。

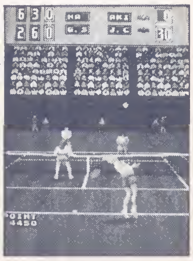
みなさん、このコーナーへの意見や希望のお便りを、どんどんちょうだいね。まだ体制が固まっていないので、皆の意見を大いに参考にしたいと思います。

──8月発売──

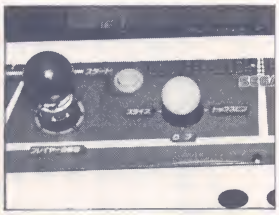
ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	備考
歌舞伎Z	タイトー	8-2	アクション	デモ画面は必見！
カプコンボーリング	カプコン	TB-2	ボーリング	トラックボール＋2ボタン
クレージーコップ	コナミ	8-2	キャラクター	スミス&ウェッソンの凸凹コンビ
最後の忍道	アイレム	8-3	アクション	純日本忍者のリアルアクションゲーム
パッシングショット	セガ	2レバー 4P	テニス	センターコートを改称
武田信玄	ジャレコ	8-3	アクション	チャンバラアクションゲーム
にゃんにゃんパニック	コナミ	4-2 2P		途中参加可能、コンティニュー有り、全50ステージ
爆突銃機艇	ナムコ	8-1	シューティング	サブタイトル　バラデュークII ぐーんとパワーアップ
パワードリフト	セガ	HSAB	体感ドライブ	ハンドル、シフトレバー、アクセル、ブレーキ

─9月発売予定─

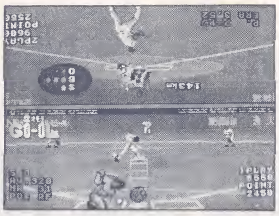
ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	備考
伊賀忍術伝　五神の書	ジャレコ	8-2	アクション	西洋忍者が世界を駆る。
エキサイトリーグ	セガ		野球	
オーダイン	ナムコ	8-2	シューティング	主人公のキャラクターがユニーク、システムIIの機能（回転、ズーム）を駆使。9月下旬
カベール	ティエイティ	TB 2P	アクションシューティング	トラックボールを小さく回すと照準が、大きく回すと左右に主人公が動く。
餓流禍（ガルカ）	コナミ	8-2 2P		途中参加可能、コンティニュー有り、全7ステージ
コブラコマンド	データイースト	8-2	シューティング	9月5日発売
サイバータンク	コアランド・タイトー	2P	タンクシミュレーション	遂に発売！
サイバリオン	タイトー	TB-1	アクションシューティング	プレイによってストーリーが変化。
.チェイス HQ	タイトー	HSAB	カーチェイス	ターボボタン有り
トップランディング	タイトー	2レバー	フライトシミュレーション	ミッドナイトランディグのバージョンアップ
ニュージーランドストーリー	タイトー	8-2	アクションシューティング	キャラクターがカワユイ！
霊界導士	ホームデータ	8-3	アクション	バイオアルゴリズム採用。



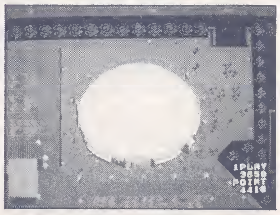
パッシングショット

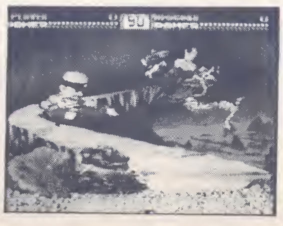


パッシングショットコンパネ



エキサイトリーグ





霊界導士

アームドF

★ストーリー

銀河連邦の誇る艦隊は、いま壊滅状態にある。というのも、艦隊の95%が、宇宙ポイントX-YZ94に於いて、次々と謎の攻撃を受け、損傷してしまったからだ。

今やその謎の空間は歪みブラックホールと化し、周辺の空間を飲み込み始めている。

連邦は持てる技術を駆使して作り上げた『ウイングボーガーRC30』を謎の空間に向けて、緊急発進させた。このままでは宇宙が全て飲み込まれてしまう。

ウイングボーガーよ、歪んだ空間を突き進め！　そして歪みの中枢へと向かうのだ。

★操作

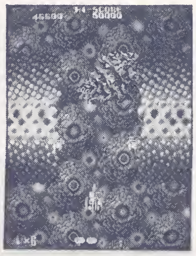
操作は8方向レバーに2ボタン。Aボタンは自機とアーマーのビーム発射。Bボタンはアーマーのビームの方向を、前後に切り換える。また、フォーメーションアイテムがある時は、アーマーを前方へフォーメーションさせる。さらに押すと、後方へフォーメーションさせることが出来る。

★パワーアップ

アメバーを倒すと出現するパネルを取ることによりパワーアップ。アーマーは同じパネルを続けて取れば、3段階にパワーアップ。

S・4段階にスピードアップ。
L・レーザー、貫通する。
C・クラッシャー、斜めに飛ぶ楕円形の弾。
B・ボンバー、横に弾が飛ぶ。
M・ミサイル、誘導ミサイルが飛ぶ。
F・フォーメーション。一つが三回分。四回分まで貯められる。

6つのステージを突破すると、君はブラックホールの中枢へと進むことになる。果たしてそこで君を待っているのは……



一面ボスのド・オームとの対決。フォーメーションを使っている。

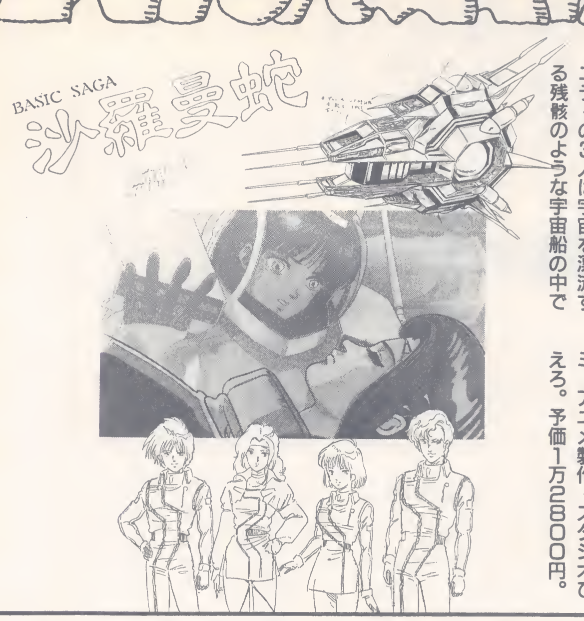


これがクラッシャー・アーマーの攻撃だ。

INFORMATION
インフォメーション

コナミ・ビデオゲームアニメ化第2弾!

沙羅曼蛇 瞑想のパオラ



春に発売されて話題をまいたアニメ版「沙羅曼蛇」の続編が完成した。詳しい事がわかったのでお知らせしよう。

正式タイトルは「沙羅曼蛇ベーシックサーガ・瞑想のパラオ」。前作で惑星ラティスの王子、ロードブリティッシュと共に炎の竜と戦った3人の勇士達を主人公に、グラディウス星とバクテリアン星団との凄絶な戦いを描く。

設定は、前作の数年前という事になっていて、前作で説明されていなかったキャラクター達の過去を深く掘り下げている。そして、今回新たに登場するのが、漂流中の宇宙船でコールドスリープしていた謎の美女、パオラだ。

物語は、惑星グラディウス主席マクベインの失跡から始まる。父の行方を追うステファニーとその仲間、ダーン、エディの3人は宇宙を漂流する残骸のような宇宙船の中で眠るパオラを発見し、グラディウス星につれ帰る。それと時を同じくして、侵略者バクテリアンによる侵略が開始された!! グラディウス星の運命は、そしてパオラの秘密とは…?

独断で言ってしまうと、この物語はサラマンダじゃなくてグラディウス・ストーリーなんだな。ビッグ・バイパーがぎゅんぎゅん翔びかうぜ!! 戦闘シーンは前作をはるかにパワーアップしたすごさだそうで、これは期待していいぞ。

スタッフは、監督・キャラクターテザインは前作と同じ鳥海永行と美樹本晴彦。声の出演ではパオラ役に島本(クラリス)須美、サイバーブレインに飯塚(ハカイダー!!)昭三が加わっている。

☆11月30日発売予定。ステレオHi-Fi、60分。製作・コナミ。アニメ製作・スタジオぴえろ。予価1万2800円。

やる気満々だ サイトロン
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
ラジオ番組提供&無料ビデオの制作だ!!

なにがヤル気満々かといえば、今年の春にスタートしたばかりのサイトロンが次々とビデオゲームのレコード化とビデオ化に取り組み制作してきたのは知ってると思うけど、こんどはついにレギュラーラジオ番組の提供を始めたぞ。

FM富士(東京*・SMH)[2]のPM9:55〜10:00。毎週土曜と日曜。最新のゲームミュージックと情報を知らせようというものだ。ぜひ聴いてネ。

あっ肝心の番組名を忘れていた。「サイトロン・デジタル・プレス」。

そのうち、全国各地に進出するかもよ。

それからまだある。サイトロンから無料レンタルビデオが創刊される。10月末から。AMショー取材など、アーケード最新情況、AMショー取材など満載のビデオだ。貸し出条件などは次号で知らせよう。

VGMライブ付 盛り上がったぜ夏の茶話会
—VG2主催—



8月20日(土)、この日に毎年恒例になっているゲームサークル「VG2」が主催する、夏の茶話会が開かれました。今回の茶話会は前代未聞の2部制。

まず第1部は板橋区産業文化会館の第1ホールで。各ゲームメーカーやゲーメストなどから提供していただいたグッズを賞品にクイズをしたり、アメリカから帰国したばかりというVG2本部長の土産話などで、親睦を深め合ったのでした。

一方、第2部の方は、場所を駒込サウンドファクトリーイベントスペースに移してのVGMライヴ。

出演はウエックルマン24やサイバータンクの演奏で知られるコアランドテクノロジー開発スタッフで構成されるバンド「DNA be ROCKS」のみなさん。

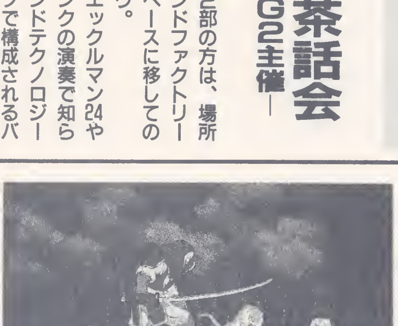
会場いっぱいに響くサウンドは超ド迫力。ギタリストのテクニックは絶品だし、ノリも最高でした。(なつかしいところでは、青春スキャンダルなんかも演奏したんですよ!!)

大成功で、VG2ではこれからもこのような会を開いていきたいと思っています。

興味のある人は——〒175東京都板橋区高島平2—1—7—303 植村方「VG2本部」へ

ビデオ 討魔伝

さい。先月紹介した源平のビデオの価格は 3,500円
んだ。さて、今日は源平ビデオの仕掛人、ナムコの
ーしてみた。



社長室——なんていうから、ひょっとして恐いおじさんだったらどうしよう! という心配をよそに、現われたのはアカルいおにーさんだった。早速ですが、ゲームの方は…「それはもう、海底宝探しの頃から…」なんとマニアじゃ! (知ってる方もマニアだな…)

——金子さんはこのビデオの企画担当だそうですが。

金子…ええ、今回本格的に映像の分野に名乗りをあげるので、「未来忍者」に他に何か作品を出そうという事になって、ゲームが好きだからじゃお前企画やれと言われて。

——内容といい、方向性といい未来忍者へのつながるものが感じられますね。

金子…スタッフ的にはかなり重なりますね。AMショーで流したプロモーションフィルムは「未来忍者」の雨宮監督率いるクラウドとナムコの共同制作だったわけですし、実写版は源平スタッフが衣装や小道具から撮影、出演まで全部やったんです。伊豆にロケに行って、景清が走ってて登山客に出くわしたりしたとかしないとか。(笑)

——そうだったんですか!! なかなかすごい出来ですねえ(この辺の話は次号、中潟さんに直接聞く予定!! 乞御期待)プレイ画面も美しさがそのままで、プレイも文句の出る物ではないと思うのですが。

あのスコアネームは?

金子…いや、その名前だけはやめてくれといわれたんですが。(笑)「まりこ」といれると星が4つ光るんですよ。御存知でしたか?

——げげ!! どうしてでしょう?

金子…なぜでしょう? (笑) いやベラボーマンのエンディングを見ればわかるかも(笑)他にも、くみことかちえことか…よく覚えてません。(笑)

プレイ以外のゲームの楽しみをみつける!

——ナムコからの次の映像作品の具体的な計画は。

金子…企画段階ですが、進

A オーディオ V ビジュアル RANDOM ランダム

続々とゲームミュージック登場

♪どのメーカーも個性たっぷり♪♪

★ゲームサウンド ニチブツ

♪サイトロン
●9月21日発売



♥ムーンクレスタ（プレイバージョン）
名前を聞いただけで、なつかしさを感じていませんか？ でも、これがニチブツサウンドの始まりだったのですね。まさに旋律と効果音だけですが、電子音に耳がなれているせいか、特に古くさい感じがしません。

♥クレイジークライマー（プレイバージョン）
一体、この曲はなんでしょう？ どっかで聞いたことのある曲だなァと思ったら、天使のセレナーデでした。他にも知ってる曲が入ってるかもしれないので、さがしてみましょう。（CD、CTのみ）

♥マグマックス（CD、CTのみ）
1つの音にクレシェンド（だんだん大きく）の様な効果がついてきて、一層音楽的になってきました？

♥テラクレスタ
♥宇宙刑事ギャリバン
♥マイティ・ガイ
どうもよく分からない曲が続きましたが、やっとサウンドらしくなってきました。音色も増え、音の厚みもでてきたので、曲もずいぶん進歩してきました。旋律やベースラインに注目してみて下さい。

♥聖戦士アマテラス
ここまでくると、ニチブツサウンドの特徴がつかめてきました。まず印象づけるメロディーや動きのあるコード進行が少ないこと。そして効果音の比率が大きいことです。
このへんに、ニチブツサウンドは音楽をとして聞けるものというよりゲームと一体化させる力が強く、最近ゲーム音楽に欠けている重要な要素を持っているのかもしれません。
このあとは日本調ありサンバ風あり、今までの要素を含み、かつ発展させた現在に至るまでのニチブツサウンドを聞かせてくれます。
曲は——

♥UFOロボ・ダンガー
♥妖魔忍法帖
♥ブービーキッズ
♥超時空迷宮レジオン（CD、CTのみ）
♥制覇
と続きます。お楽しみに。

■CD 2800円
■CT 2500円
■LP 2200円

★ゲームサウンド エス・エヌ・ケイ

♪サイトロン
●10月21日発売

♥サイコソルジャー
♥ゴールドメダリスト
♥パドルマニア



♥ファイティングサッカー
♥バミューダ・トライアングル
♥航空騎兵物語
♥タッチダウンフィーバー
♥ゲバラ
以上8曲が選ばれたわけですが、お好みの曲は収録されましたか？ 私としては、スカイソルジャーが入らなかったのが残念で仕方なかったのですが…。曲全体について言えばシンプルでノリが歌謡曲していますね。音色で興味深かったのは、ゴールドメダリストのブラスの音。これはSNKでしか味わえません。ぜひ聞いてみましょう。

■CD 2800円
■CT 2500円
■LP 2200円

★ラスト・ハルマゲドン全集

♪ポリスターレコード
●10月25日発売

ここのところ、ゲームミュージックに意欲的に取り組んでいるポリスター・レコードのDATAMレーベル第3弾が出ます。パソコン・ゲームハウスのブレイン・グレイ製作によるRPGミュージックです。収録曲は全45曲と盛り沢山。

♥ラスト・ハルマゲドンオープニング組曲
♥コマンド
♥エイリアン
♥コールドスリープルーム
♥スペースシップ
♥魔界
その他戻らずの塔など



■CD 3000円
■CT 2500円

★ハル・ゲームミュージック

♪ライブ
●8月25日発売

パソコンゲーム、ハルからレコードがでます。何といっても音作りのセンスとすぐれた音響効果が新鮮で、あたり一面がハルになってしまいます。曲よりも雰囲気や音を楽しむのにいいでしょう。また、インナーにマンガが入っていますが、実はゲーメストでおなじみの雑君保父先生が書いたもので、それだけでもお買得だと思います。よろしくね。

A面…アレンジバージョン
B面…オリジナルバージョン
①エッガーランド組曲
②インタールード
③ファイヤー・バム組曲

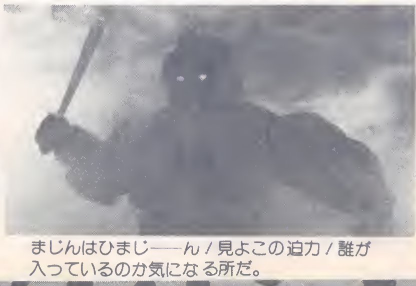
ゲーム 源平

いきなしだけど、ゴメンなじゃなくて、3,800円だった金子武司さんにインタビュ

行中です。源平討魔伝のあと、1年以内に出せたらなと…。ベラボーマンやアサルトも色んな切り口とアイデアで映像化していきたいです。今回のビデオもプレイ画面、アニメ、実写と3作品オムニバスですがゲームプラスαの部分を入れていこうと思っています。源平も解釈によってこんなに違うのかー!!と、このビデオを見て世界の広さを感じて、プレイ以外のゲームの楽しみ方も知ってほしいです。
——弁慶なんて、すんごいかっちょいーですもんね。
今日はどうもありがとうございました。
ちょっとまて!! 今回はまだまだ、全然サワリにすぎないのだよ。次号、中潟氏を交えて制作㊙裏話なんかを含めて、どげーんとやってしまうのだよ。期待してくれい!!



実写版制作中。左から吉羽・中潟・阿部の皆さん


まじんはひまじーーん／見よこの迫力／誰が入っているのか気になる所だ。



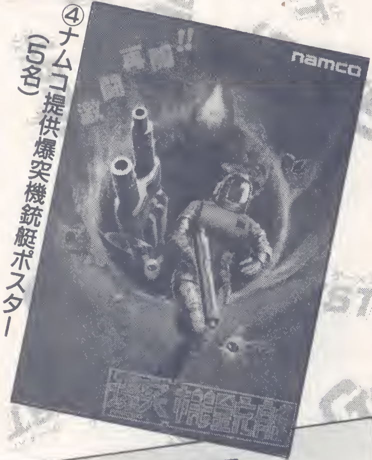
①アルファレコード提供コナミゲームミュージックスペシャル（3名）



②ポニーキャニオン提供ゲームサウンドエス・エヌ・ケイ（3名）



③ポリスター提供デコ・ヒストリー（3名）



④ナムコ提供爆突機銃艇ポスター（5名）

GAMEST 11月号 プレゼント

プレゼント希望の人は

10月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◆締め切り――10月31日の消印のあるハガキまで有効

◆当選者発表　ゲーメスト11月30日発売1月号誌上にて発表。



⑥米子アミューズビデオ提供オキロークン（2名）



⑤セガ提供カードメイト（各1名）



⑦ゲーメストアイランドオリジナル
テレホンカード（5名）



⑧毎度おなじみ㊙生写真
（3枚1組10名）

当選おめでとう
9月号当選者発表

コナミゲームミュージックコレクションVOL1
（東京都）秋山緑
（愛知県）山田剛
（〃）荒尾和秀
（兵庫県）中尾美智子
（岡山県）吉田真由子

スペースオデッセイグラディウスII
（北海道）室田健一
（秋田県）遠間弘美
（京都府）宮本行庸
（新潟県）薄田知幸
（沖縄県）山城博之

R-TYPEテレホンカード
（山形県）田中周治
（東京都）森本三樹
（香川県）鳥谷幸伸

獣王記パネル
（北海道）長井透
（愛知県）高野晴久
（沖縄県）城間哲次

カード電卓
（青森県）山道一郎
（福島県）堀武美
（栃木県）斉藤晃司
（千葉県）斉藤雅寿
（埼玉県）中島克仁
（〃）中村勇
（東京都）村田直敬
（岐阜県）島崎利夫
（石川県）相雅之
（富山県）筏井孝幸
（大阪府）武部和洋
（岡山県）坪田恭一
（島根県）加納壮平
（鳥取県）長石武史
（佐賀県）吉原広泰

迷宮島ポスター&ポップ
（宮城県）鷲尾正浩
（秋田県）照井博
（埼玉県）下邑真樹
（東京都）林田勝幸
（山梨県）藤原忠則
（新潟県）増田裕明
（愛知県）岩瀬泰基
（三重県）亀山貴樹
（兵庫県）黒田卓弘
（熊本県）中道一浩

ロストワールドポスター
（盛岡県）吉田哲也
（山形県）武田陽次
（茨城県）鈴木重紀
（千葉県）永嶋しのぶ
（埼玉県）小橋博隆
（東京都）川名浩子
（岐阜県）渡辺淳一
（愛知県）安藤修
（京都府）岩崎あけみ
（福岡県）山本栄治

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（岩手県）佐藤顕治
（宮崎県）福永朋子
（千葉県）瀧本祐三
（佐賀県）金田昌子
（沖縄県）松本章一

㊙生写真
（茨城県）新井兼司
（埼玉県）宇野木淳一
（長野県）小池弘
（静岡県）諸星宙司
（大阪府）藤波昌尚
（兵庫県）中安敏行
（岡山県）北川慎也
（広島県）高田鉄也
（島根県）斉藤徳宏
（徳島県）吉村光弘

最新AMショー情報

セガ……スーパーサーキット（レーシングゲーム） パワードリフト（体感ドライブゲーム） ヘビーウェイトチャンプ（ボクシングゲーム） スクランブルスピリット（縦スクロールシューティング） エキサイトリーグ（野球ゲーム）その他多数出展予定。

めざせ ハイスコア!!

すぐれたゲームをたたえるゲーメスト大賞とともに、本年度から年間を通じてのハイスコアラーに対する表彰・発表を行ないます。君たちのアイデア・意見も寄せて下さい。

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3苫小牧ステーションビル ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルトプラス（スーパー）	1,149,500	T☆SHIGE	全面クリア
2	〃（イージー）	1,247,250	T☆SHIGE	全面クリア
3	グラディウスII ①	778,800	まっこでぶごんの友達のまっこながごん	①-F 2-4
4	〃 ②	876,700	まっこながごん	②-F 2-5
5	〃 ③	923,300	まっこたかII	③-F 2-6
6	〃 ④	1,535,300	まっこながごん	④-F 3-8
7	メルヘンメイズ	502,260	まっこながごん	9面ボス
8	ベラボーマン	338,100	コン部雑用係LEE	32面
9	獣王記	582,100	T☆SHIGE	全5面クリア
10	ファイナルラップ	2'29"88	ぼくちやん さくら	3人同時PLAY

ハイテクセガ青森 ☆=1

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト（Eコース）	5,595,543	A.H.G.A.-II-MAJ	7'16"71 ノーマル 全部1位
2	ギャラクシーフォースII	3,628,000	ALBIREO	スタート2面 クリア ノーマル・ENG1200
3	グラディウスII（ニューバージョン）	2,687,400	E-SWAT'S-ATT Ⓒ	5周4面 ③-F ハード
4	最後の忍道	736,800	E-SWAT'S-ATT Ⓒ	6面 ノーマル
5	P-47(1P)	2,966,700	サイキック・ナラチャ	エリア21(3-5) ノーマル・3機
6	アサルト（旧バージョン）	826,800	渋谷哲也	クリア ノーマル・3機
7	リングの王者（1P）（アップライト）	2,592,800+α	ZBB	300戦防衛 残ENG 9999（体力+80）
8	メルヘンメイズ	631,250	セラス	クリア ノーマル・3人
9	ベラボーマン	405,400	E-SWAT'S-ATT Ⓒ	クリア ノーマル
10	獣王記	398,900	E-SWAT'S-ATT Ⓒ	5面 ノーマル・3機

弘前ハイローザスペースランド ☆=5

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルトプラス（スーパー）	2,739,400	E-SWAT'S NIK Ⓒ	残機8 クリア ノーマル 3機
2	アサルトプラス（イージー）	1,254,450	E-SWAT'S 管理人さん！ Ⓒ	ノーミス ノーマル 3機
3	メルヘンメイズ	703,610	E-SWAT'S FIRE BURST Ⓒ	ノーマル 3機
4	爆突機銃艇	124,018	E-SWAT'S ユニコンのELF	24面 ノーマル 2機
5	ロストワールド	6,971,400	E-SWAT'S PSI PHAR	1P ノーマル
6	〃	10,899,000	E-SWA'S PSI PHAR SRD(AYA)	2P ノーマル
7	最後の忍道	915,600	FEN-TRON TM	3面
8	中華大仙	877,600	E-SWAT'S REAL IDEA	ノーマル
9	グラディウスII	1,191,900	E-SWAT'S 管理人さん！ Ⓒ	ノーマル 3機 ①-F 2-8
10	〃	1,699,500	E-SWAT'S ATT Ⓒ	ノーマル 3機 ③-F 3-8

ハイテクセガ弘前

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,854,070	E-SWAT'S Lip・Tick Ⓒ	ALLイージー START 1面
2	パワードリフト(A)	5,574,829	Super-Unlucky た	ノーマルクリア 7'23"19
3	パワードリフト(B)	5,562,278	E-SWAT'S すわっと！ Ⓒ	ノーマルクリア 7'26"73
4	パワードリフト(C)	5,539,344	Emily	ノーマルクリア 7'31"23
5	パワードリフト(D)	5,498,725	アパッチジェロニモ	ノーマルクリア 7'40"97
6	パワードリフト(E)	5,584,803	Super-Unlucky た	ノーマルクリア 7'19"52
7	ブラックドラゴン	3,200,100	M・Y・P	5機設定 イージークリア
8	メルヘンメイズ	848,060	E-SWAT'S FIRE・BURST Ⓒ	5機設定 ノーミス・クリア
9	パッシングショット	2試合目	E-SWAT'S CHA住人さん！ Ⓒ	LEVEL1 からスタート
10	ファンタジーゾーンII	6,584,200	M・Y・P	クリア 4機設定

プレイシティキャロット八戸店 ☆=1

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	爆突機銃艇	211,629	K.M	27面 下-上-上-下
2	メルヘンメイズ	666,820	K.M	3人設定 ノーマル 全面クリア
3	ロストワールド(1P)	7,891,400	K.M	ブースター2，バウンド 服有り，ノーマル
4	ロストワールド(2P)	11,300,300	E.C & K.M	全面クリア
5	最後の忍道	521,500	てし	6面
6	アサルトプラス（イージー）	1,245,400	K.M	3機設定 ノーマル 残5
7	アサルトプラス（スーパー）	2,252,050	HIT-ARY	3機設定 ノーマル 残6
8	迷宮島	2,772,600	龍宮城の亀	2機設定 残2 10万-10万-5万
9	ベラボーマン	414,600	K.M	バージョンC 全面クリア
10	パワードリフト(C)	5,568,150	Y.H	ノーマル設定 7'25"21 全部1位(EX含む)

ゲームポイントフリーウェイ

北海道札幌市西区富岡2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'39"55	BON&TOMO	4周設定 2人プレイ
2	最後の忍道	472,800	FPS-SJr.	7面
3	迷宮島	2,774,500	FPS-茂野	クリア
4	バーディトライ	ホールアウト 57,-15	BMTの北田君です	クリア
5	ゴールドメダリスト	83,093	FPS-SJr.	クリア（ALL金メダル）
6	リングの王者	5,538,200	よこい♫ひろし	Single クリア
7	地獄めぐり	1,483,080	BMT-MAX	クリア
8	功里金団	391,100	SYD	5面ボス
9	上海	1,000	Mr.X	7面
10	魔魁伝説	435,300	おまえ	5面

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター	679,600	鈴木信也	クリア
2	功里金団	726,650	イトウ	5面
3	地獄めぐり	388,070	おおにし	6面
4	ダライアス	9,453,490	江頭	Vゾーン クリア
5	メルヘンメイズ	589,500	北陵高の西脇	3人設定 クリア
6	アフターバーナーII	HIT=1358	吉田	
7	グラディウスII	803,600	加藤	2-4
8	スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'50"02	オヤジ	ビキナーゴール
9	スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'17"30	工藤	エキスパートゴール
10	迷宮島	2,215,000	FBI	35面

ハイテクセガ平岸 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	368,200	S	クリア レベル1
2	パワードリフト	7'22"59	LAP-BMXER	Cコース ノーマル 5,575,590 100円
3	ギャラクシーフォースII	2,910,030	LAP-BMXER	クリア ノーマル アップライト
4	獣王記	565,200	SAT-TOS	（南7条店） クリア イージー
5	アウトラン	4'34"50	K.AΨ-III	Dコース（南7条店）イージー 50円
6	〃	4'38"75	FINAL-NEC	Cコース（南7条店）イージー 50円
7	A-JAX	2,092,700	JDT-UGM カニバブラー	5機 イージー（南7条店）
8	パワードリフト	7'28"88	SAT-TOS	Cコース（南7条店）6面 100円
9	サイド アーム	1,847,300	JDT-PLE 変態モアイ人間	クリア（南7条店）
10	ブラックドラゴン	2,963,200	川田一夫	クリア

コミュニティスペースNTK ☆=10

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(A)	7'29"04	A'VGS-YMO-範子（函館）	5,547,986 オール1位
2	パワードリフト(B)	7'17"19	AMM-中川剛（札幌）	5,592,160 オール1位
3	パワードリフト(E)	7'25"19	HCM-てった（名古屋）	5,563,352 オール1位
4	チェッカーフラグ	551,120	HIE-BUS（恵庭）	ALL
5	スカイソルジャー	4,513,320	AMM-にしん（小樽）	1P ALL
6	ロストワールド(1P)	8,426,100	HST-SSC-TSU	ノーマル ALL
7	ロストワールド(2P)	7,672,700	DAI+Y.K（苫小牧）	ノーマル ALL
8	最後の忍道	1,016,100	FPS-SJr（札幌）	RD4
9	迷宮島	2,820,650	FPS-茂野（札幌）	2人設定 ALL 10万-5万-5万
10	メルヘンメイズ	727,100	HCM-てった（名古屋）	5機設定 ALL

ファミリーランド

北海道北見市二条西一丁目㊣デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,671,300	HUL-KGT	3-8 ①-F 8月4日
2	グラディウスII	1,827,700	HUL-KGT	3-8 ②-F 8月4日
3	アームドF	1,675,200	HUL-KGT	ALLクリア 8月20日
4	ハイパースポーツスペシャル	62,000	EXCEED M.Y	クレー射撃 8月21日
5	アサルトプラス（イージー）	1,241,750	EXCEED BW-ALEXER	ALL クリア 8月18日
6	アサルトプラス（スーパー）	2,183,400	EXCEED PUL PUL	ALL クリア 8月20日
7	メルヘンメイズ	406,090	オウムのピコロ	女王の国のボスまで 8月10日
8	チェッカーフラグ	552,940	HUL-BOYこと とんちゃん	ALL クリア イージー 8月27日
9	最後の忍道	443,300	EXCEED PUL PUL	4面 8月22日
10	スカイソルジャー	4,416,800	EXCEED PUL PUL	ALL クリア 8月20日

釧路キャロットハウス

北海道釧路市鳥取大通り5-4-3 ☎(0154)53-2486

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII（ニューバージョン）	697,500	WHIM-KKL 睦美	①-F 2-3 ノーマル 3機
2	グラディウスII（ニューバージョン）	704,600	WHIM-NAM 奈夢子	②-F 2-4 ノーマル 3機
3	グラディウスII（ニューバージョン）	883,000	WHIM-NAM 奈夢子	③-F 2-4 ノーマル 3機
4	グラディウスII（ニューバージョン）	1,155,600	WHIM-NAM 奈夢子	④-F 2-8 ノーマル 3機
5	ベラボーマン	379,900	WHIM-瀬我太人お	ノーマル 1COIN ALL
6	アサルトプラス（イージー）	623,600	PEL	ノーマル 3機 ALL
7	メルヘンメイズ	575,540	わーんなんでなくなったのBOMS	ノーマル 3人設定 ALL
8	チェルノブ	224,400	LUW.K.T	ノーマル 3人設定
9	ドルアーガの塔	76,560	WHIM-KKL 理奈	マトックなし 9面 ノーマル
10	迷宮島	2,212,350	Y-TAC	ノーマル 3人 1 COIN ALL

プレイシティキャロット旭川店 ☆=6

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	爆突機銃艇	190,083	WHIM-TIO	3機設定 ノーマル 1coin 30面
2	メルヘンメイズ	788,200	WHIM-NCR Ⓝ	3人 イージー 1coin ノーミスクリア
3	迷宮島	2,887,100	LAP-ZENTAC	10万，5万，5万，3人 1coin クリア ノーマル
4	最後の忍道	636,700	WHIM-アルテア	1coin 7面 イージー
5	ロストワールド(1P)	7,991,000	WHIM-CTS-YS	服アリ 1coin クリア ノーマル
6	〃 (2P)	11,027,300	WHIM-ALTHEA CHAO NEW ARIS	1 coin クリア ノーマル
7	地獄めぐり	2,121,430	RAYS STAR	ノーミス 1coin クリア ノーマル
8	アサルトプラス（スーパー）	2,553,250	RAYS ΨIV	NRT TELくれ 3機 1コインクリア ノーマル
9	〃（イージー）	1,267,250	RAYS-ΨIV	ノーマル 1コインクリア 3機
10	グラディウスII	4,492,100	CHAO NEW ARIS	7-8 ④-F

プレイシティキャロット琴似店 ☆=3

北海道札幌市西区琴似2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルトプラス（イージー）	1,244,950	中川 剛	3機設定 ノーマル クリア
2	アサルトプラス（スーパー）	2,498,750	中川 剛	3機設定 ノーマル クリア
3	パワードリフト(A)	5,602,997	EXCEED-RTB	ノーマル 7'16"52
4	パワードリフト(B)	5,644,250	EXCEED-RTB	ノーマル 7'05"11
5	パワードリフト(C)	5,587,912	EXCEED-RTB	ノーマル 7'19"19
6	パワードリフト(D)	5,625,395	EXCEED-RTB	ノーマル 7'09"59
7	パワードリフト(E)	5,646,363	NGM-BIN	ノーマル 7'05"11
8	ロストワールド	8,271,800	HST-SSC-TSU	ノーマル，クリア 残ゼニ--509,000
9	スカイソルジャー	4,182,090	中川 剛	ノーマル，3機設定 クリア
10	迷宮島	2,894,100	NGM-師匠	ノーマル，2人設定 10万-10万-5万

うすい百貨店スカイランド

福島県郡山市中町13-1　☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	メルヘンメイズ	555,460	横浜綱島 C.HのOCK	ICOIN 全面クリア
2	グラディウスII	1,753,700	YA'SHCILN	3周目8面 ④-F
3	ベラボーマン	333,000	LIVERM-EIN	ICOIN 32面
4	カイの冒険	226,700	New-Men Club:AYX	ICOIN 25面
5	1942	12,023,640	〃	ICOIN 全面クリア
6	バルトリック	202,990	〃	ICOIN 3面
7	上海	70	〃	手詰まり
8	爆突機銃艇	78,816	〃	14面
9				
10				

秋田キャロットハウス ☆=1

秋田県秋田市中通1-4-5古沢ビル　☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	爆突機銃艇	111,981	VIEGLE-Z.K	ノーマル, 2機設定
2	メルヘンメイズ	640,180	VIEGLE-KAY	全面クリア
3	最後の忍道	515,100	NORI	イージー 6面ボス
4	ロストワールド(1P)	8,035,100	VIEGLE-Z.K	全面クリア ブースター2 バウンド
5	グラディウスII	2,200,700	VIEGLE-Z.K	4-8
6	中華大仙	841,800	MOO	全面クリア
7	アサルトプラス(イージー)	1,245,100	NIN	全面クリア
8	アサルトプラス(スーパー)	775,500	NIN	全面クリア
9	迷宮島	2,870,300	VIEGLE-HARUKA	全面クリア, 3機
10	スーパーリアル麻雀PIII	MIKI 3枚クリア	CAT	

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27とうてつターミナルビル2階　☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ロストワールド(1P)	13,925,900	SIVA君だーい	ノーマル 1コイン 全面クリア
2	ロストワールド(2P)	1P 5,802,600 2P 5,699,800	かがANDさとし	ノーマル 1コイン 全面クリア
3	中華大仙	754,500	加賀真二	ノーマル 1コイン 全面クリア
4	コンチネンタルサーカス	6,440,330	HIT-ARY	ノーマル 全面クリア JAPAN 1位
5	ワールドスタジアム	Gチーム対 Dチーム 18-0	スーパーマグナム デリシャス知則	ノーマル
6	迷宮島	2,601,800	HIT-ARY	ノーマル 1コイン 全面クリア
7	最後の忍道	739,800	留目広隆	ノーマル 1コイン
8	ベラボーマン	506,600	留目広隆	ノーマル 1コイン 全面クリア
9	ニンジャウォーリアーズ	407,010	Y・M・O範子	ノーマル 1コイン
10	グラディウスII	1,087,700	DONCHAN 手紙ちょーだい	セレクト4 1コイン ノーマル

ダイエーDLL郡山店 ☆=18

福島県郡山市大町1-4-5　☎(0249)34-2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト(A)	5,611,490	H.K	ALL 1位 7'13"38
2	パワードリフト(B)	5,619,590	H.K	ALL 1位 7'11"93
3	パワードリフト(C)	5,611,445	MENTEI	ALL 1位 7'13"76
4	パワードリフト(D)	5,626,867	MENTEI	ALL 1位 7'10"08
5	スカイソルジャー(1P)	4,336,930	AIR NEX WINNER&PCN	AIR 6面で1回死
6	パワードリフト(E)	5,598,583	EXC-DRY	ALL 1位 7'16"76
7	爆突機銃艇	141,327	とすこ	1コイン 27面
8	クレイジーコップ	1,038,200	AIR NEX WINNER&PCN	1コイン 5面
9	スカイソルジャー(2P)	4,955,220	AIR NEX PCN &AIR NEX B.H	ALL
10				

DLL屋内遊園地秋田店

秋田県秋田市大町2-3-27　☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ギャラクシーフォースII	3,687,550	やおやMarkII	エネルギー1200 ノーマル 全面クリア
2	グラディウスII	1,637,200	ESFORCE-やま	ノーマル 3機 4-4 4-F
3	功里金団	893,900	ROB	ノーマル 全面クリア
4	中華大仙	815,300	MOO	ノーマル 3人 全面クリア
5	ロストワールド(1P)	7,565,100	KEMA	ノーマル 1コイン 全面クリア
6	〃 (2P)	8,708,700	ANK&OIKAWA	ノーマル 全面クリア
7	地獄めぐり	1,544,560	TAKE	ノーマル 3人 全面クリア
8	ベラボーマン	388,600	POS	ノーマル 全面クリア
9	アサルトプラス(イージー)	1,021,150	M・OBANA	全面クリア
10	コンチネンタルサーカス	6,089,410	ぼく亮だよ	ノーマル 爆発1回 日本GP1位

プレイシティキャロット仙台店 ☆=25

宮城県仙台市中央1-2-3第1ビル2F　☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	爆突機銃艇	281,195	SPREAM-SAKI	全36面クリア
2	メルヘンメイズ	756,110	SPREAM-SOL	ノーミス 全面クリア
3	ロストワールド(1P)	7,760,900	SPREAM-P.V	全面クリア
4	ロストワールド(2P)	11,669,000	SPREAM-SAKI+BEE	全面クリア
5	パワードリフト(D)	7'09"19	TAG(MARS)	エキストラ1位 5,629,414 PTS.
6	最後の忍道	2,159,000	SPREAM-K.W	イージー 全面クリア
7	アサルトプラス(イージー)	1,256,550	SPREAM-N.S	全面クリア, 20万×5
8	アサルトプラス(スーパー)	2,563,350	SPREAM-K.W	全面クリア, 20万×7
9	迷宮島	3,155,200	会長小林(MARS)	クリア, 10万×3 2機設定の記録
10	リングの王者	1,000,000+α	HAC-弥七 SPREAM-もっきゃ	アップライト(エンドレス)

筑波学園キャロットハウス

茨城県つくば市天久保1-5-3　☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ロストワールド(1P)	8,216,900	ASS-MSA	服・BII・バウンド ノーマル設定
2	パワードリフト(B)	5,524,367	TER	全部1位 7'35"53 ノーマル
3	パワードリフト(C)	5,541,085	TER	全部1位 7'32"11 〃
4	パワードリフト(D)	5,558,177	ASS-OUT with F.L cap	全部1位 7'26"34 〃
5	スカイソルジャー	3,725,430	ASS-WIZARD WIN	全面クリア ノーマル設定
6	獣王記	556,400	FIN & YUI	10万×5 全面クリア
7	迷宮島(3人設定)	2,471,450	ASS-WIZARD WIN	10万, 5万, スカ 全面クリア
8	ベラボーマン(ニューバージョン)	437,500	ASS-No.5	バージョンC,ノーマル 全面クリア
9	爆突機銃艇	118,163	FLAK&YUI	ノーマル設定 ラウンド16
10	中華大仙	731,300	Y.FASGC	ノーマル設定 全面クリア

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8　☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト (A)	5,543,178	F.M	全部1位 7'30"76 イージー設定
2	〃 (B)	5,567,601	F.M	全部1位 7'23"30
3	〃 (C)	5,571,651	VALTECH-狛犬	全部1位 7'22"88
4	〃 (E)	5,619,651	F.M	全部1位 7'10"90
5	グラディウスII(ニューバージョン)	1,775,200	ARIS-ΨV	3周目8面 ③-F
6	ギャラクシーフォースII	4,006,630	F.M	ST.1 イージー設定 全面クリア
7	ベラボーマン	384,200	VALTECH-Mr.hope	1コイン全面クリア
8	アサルト(旧バージョン)	794,800	ATM-LAN	1コイン全面クリア
9	スーパーリーグ	10,000,000+α	某ローディスト×2	1コイン16試合で達成
10	ヘビーウエイトチャンプ	7,796	VALTECH-布袋實泰	10面

プレイランドファンタジー ☆=1

宮城県仙台市中央1-7-6西原ビル　☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト(A)	7'29"09	ファファンガ・ファンタジー	エキストラ 1位 ノーマル
2	パワードリフト(B)	7'19"47	Disir	〃
3	パワードリフト(C)	7'12"04	ZYX(掬羅夢)	〃
4	パワードリフト(D)	7'22"64	ここ夏 常夏 ファンタジー	〃
5	パワードリフト(E)	7'13"21	O.S	〃
6	ロストワールド	7,759,800	M.O	ブースター2, バウンド ノーマル
7	最後の忍道	1,129,200	SPREAM-K.W	クリア イージー
8	リングの王者	5,377,000	TMX	旧バージョン クリア
9	ベラボーマン	455,100	VIEGLE-Z.K	ノーマル クリア
10	西遊降魔録	772,660	SPREAM-Y.V	ノーマル クリア

二荒キャロットハウス

栃木県宇都宮市二荒町9-4　☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	リブルラブル	1,460,990	モンキーボンバーズ HYPER-"Y"	3組設定 ノーマル R-29 B=15
2	メトロクロス	640,800	かすみFC SED-Zap-YA	ノーマル設定
3	バラデューク	230,420	M.N	3人 ノーマル設定 ノーミス ALL
4	爆突機銃艇	125,364	SRM-Y.S	2人 ノーマル設定 R-22
5	グラディウス	5,678,900	SRM-INXS	3人 ノーマル設定 12-2
6	沙羅曼蛇	3,798,100	EDWARD	3機 イージー設定 5-5
7	グラディウスII	2,645,000	SRM-CHOKU	3機 ノーマル設定 ④-F 5-4
8	迷宮島	2,746,600	金尾	3人設定 全面クリア
9	アサルトプラス(スーパー)	1,743,800	SED-T.C-S.Y	3機 ノーマル E-A 全面クリア
10	メルヘンメイズ	603,440	SED-Zap-YA	3人設定 ノーマル 全面クリア

マリーン5ナムコランド

山形県酒田市中町2-5-1　☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	リングの王者	64,800	SGG「マリーナ」ENG	8位
2	獣王記	384,000	NK & KU	2人プレイ クリア
3	メルヘンメイズ	364,540	レッド ミラージュ	R9
4	中華大仙	715,200	HAL	クリア
5	爆突機銃艇	111,520	SGG-KEY	R19
6	ベラボーマン	301,500	AEG Ⓒ	R29
7	アサルトプラス	812,750	レッド ミラージュ	スーパー クリア
8	グラディウスII	1,762,500	XYZ-HM	2-ウェイ 3周目8面(F)
9	ファイナルラップ	2'29"61	T.M	4周設定 4人プレイ
10				

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3　☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	メルヘンメイズ	797,880	MAD ㋻	ALL 1ミス EASY 4キ
2	ロストワールド(1P)	7,775,700	NEW	ALL
3	ロストワールド(2P)	11,402,700	TMX+MEW	ALL
4	最後の忍道	836,300	たたかう おさる	7面
5	中華大仙	708,400	たたかう おさる	ALL
6	迷宮島	2,797,550	うき おさる	ALL
7	グラディウスII	1,264,300	たたかう おさる	4-F 3-3
8	グラディウスII	943,600	㋴-PAC	1-F 2-8
9	地獄めぐり	1,600,390	うき おさる	ALL 残=4
10				

ウィルトータイトー高崎2号店

群馬県高崎市連雀町25　☎(0273)25-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	コンチネンタルサーカス	6,147,750	ATF-K.K.	日本GP1位 ノーマル
2	ベラボーマン	395,000	VGS-ECSC	ニューバージョン,イージー1コイン オール 33ステージ
3	魔魁伝説	4,798,100	ATF-TEN	1コイン オールクリア
4	中華大仙	708,000	ATF-MFP	1コイン, 1ミス 炎四宝・ウェーブ付
5	獣王記	563,000	ATF-TEN	残3機
6	スカイソルジャー	4,416,120	ATF-TEN	ノーミス ALL ノーマル 3機
7	ラストデュエル	652,400	ATF-TEN	2周ALLクリア
8	リングの王者	3,174,500	ANK	1コインALLクリア 1人用
9				
10				

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=3

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F　☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	航空騎兵物語	504,300	Yoriko	ノーマル, 3機 2-2
2	最後の忍道	616,300	NON	ノーマル, 3人 RD.4.
3	グラディウスII(旧バージョン)	2,703,000	RUS	ノーマル, 3機 5-4 ④-F
4	功里金団	803,350	佐藤守	ノーマル RD.5
5	迷宮島	2,761,900	XYZ-H.M	ノーマル, 3人 全面クリア
6	パワードリフト(E)	5,627,639	MARO	オール 1位 7'08"95
7	ハイパースポーツスペシャル	327,670	MARO	イージー 全3周クリア
8	ギャラクシフォースII	4,306,620	F.M	レベル1 スタート 全面クリア
9	ロストワールド(1P)	7,613,200	DJD-夏-END-㊕	ノーマル 全面クリア
10	中華大仙	783,000	GIN	ノーマル 全面クリア

ゲームコーナーロム ☆=1

宮城県仙台市向山2-2-17　☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	最後の忍道	933,700	RYUZI(MARS)	3人 EASY ALL
2	ロストワールド(1P)	7,852,200	FXT-TON	ノーマル ALL
3	メルヘンメイズ	655,100	AMU・アルトース	3人 ノーマル ALL 1ミス
4	中華大仙	846,000	FXT-TON	3人 ノーマル ALL
5	地獄めぐり	1,698,300	おさるでござる うき ㋻	3人 ノーマル ALL 残5
6	航空騎兵物語	1,233,300	FXT-TON	3機 ノーマル 全2周クリア エブリ設定
7	迷宮島	3,156,100	会長 小林(MARS)	3人 ノーマル ALL 10万×3
8	ベラボーマン(旧バージョン)	福引男のアイテム&おにぎりなし	THU・あぶそーぶ	ノーマル ALL
9	グラディウスII(ニューバージョン)	1,069,600	㋴ PAC	4機 ノーマル ②-S 2-8
10	グラディウスII(ニューバージョン)	1,809,200	㋴ PAC	4機 ノーマル ④-F 3-8

最新AMショー情報

タイトー……トップランディング（フライトシミュレーションゲーム）　チェイスHQ（カーチェイスゲーム）　サイバリオン（トラックボール使用のアクションシューティング）その他にも多数出展予定。

書店（帖合）印
部数　　　冊

ゲーメスト

No.10	No.11
No.14	No.15
No.16	No.17
No.18	No.19
No.20	No.21
No.22	No.23
No.24	No.25

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.10（'87　7月号）
No.11（'87　8月号）
No.14（'87　11月号）
No.15（'87　12月号）
No.16（'88　1月号）
No.17（'88　2月号）
No.18（'88　3月号）
No.19（'88　4月号）
No.20（'88　5月号）
No.21（'88　6月号）
No.22（'88　7月号）
No.23（'88　8月号）
No.24（'88　9月号）
No.25（'88　10月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　日	達成	
面数等				
難易度 機数設定				
ゲーム センター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコア ネーム			
住　所					
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女	
感　想					

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　　(　　)才 性別　　(男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　　　　）	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人　　⑥その他（　　　　　　）	

キリトリ線

特集：AMショー



No.15('87 12月号)

特集：R-TYPE



No.14('87 11月号)

特集：1943攻略



No.11('87 8月号)

特集：妖怪道中記



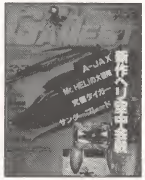
No.10('87 7月号)

特集：丸ごと攻略



No.19('88 4月号)

特集：新作ヘリ会戦



No.18('88 3月号)

特集：ゲーメスト大賞



No.17('88 2月号)

特集：ＡＢⅡ全攻略



No.16('88 1月号)

特集：ベラボーマン



No.23('88 8月号)

特集：グラⅡ攻略



No.22('88 7月号)

特集：グラⅡ攻略



No.21('88 6月号)

特集：ＡＯＵショー



No.20('88 5月号)

特集：ロストワールド



No.25('88 10月号)

特集：地獄めぐり



No.24('88 9月号)

君こそゲーメスト!

ロストワールド	1P	8,665,000	ATARI-KAD	個人申請　ゲームイン大学院（東京）
	2P	12,158,300	AAC-ABU GMC-KOMⓉ	個人申請　上福岡BC（埼玉）
最後の忍道		2,004,500（ノーマル、クリア）	HTL-Y.N	個人申請　西川口店ウエスト（埼玉）
メルヘンメイズ（3人）		774,500（ノーマル・ノーミス）	VMT-ABU	個人申請　ゲームセンターキングコング（神奈川）
アサルトプラス	イージー	1,256,550	SPREAM-N.S	・PC仙台（宮城）
	スーパー	2,897,400	E-SWAT'S NIKⓒ	・個人申請 弘前ハイローザスペースランド（青森）
爆突機銃艇		380,492	GMC-MPP	・ゲームプラザ（熊本）
迷宮島（3人）		3,196,100	GMC-HSA	・ゲームプラザ（熊本）
中華大仙（3機）		912,500	JAG-道草-AXI	・荏原ゲームコーナー（東京）
ハイパースポーツスペシャル		358,830	EXAM-スパルタ教育	・ゲームハウス999（大阪）
ギャラクシーフォースII（ノーマル・シールド7）		4,566,940	HCS-…A	・ハイテクセガ表町店（岡山）
1943改（1P）		4,983,100（モビ×2）	Y.SUZUKI	・ジャスコ屋上プレイランド（兵庫）
航空騎兵物語		1,408,700	SHS-Y.N	個人申請 ゲームセンター大野プレイランド（福井）
ゴールドメダリスト		85,623（金メダル18個）	TYRANT-GMC-ひむ	・ハイテクノーベル神保町店（東京）
獣王記（ノーマル）		583,500	SHS-Y.S	個人申請 ゲームセンター大野プレイランド（福井）
チェッカーフラグ		555,910	Sniper-MIU	・ゲームプラザ（熊本）
スカイソルジャー（1P）		5,570,810	URX-緑の少年	・ゲームセンターUFO（神奈川）
SDI（1P）		79,632,140	FGK-COMⓇTM	ゲームインセガ高岡（富山）
ベラボーマン（バージョンC）		896,700	SPC-BOZ	個人申請　PC四日市（三重）
スーパーハングオン（ミニライドオン）	ビギナーアメリカ	2'46"09	NJP-㊅Akindo	・ゲームセンターニューチャンピオン（岡山）
パワードリフト（タイム優先）	Aコース	7'03"11	JAG-Y.I	・個人申請荏原ゲームコーナー（東京）
	Bコース	6'56"28	G.M.C-NOR	・ゲームプラザ（熊本）
	Cコース	7'02"07	JAG-道草-AXI	・個人申請荏原ゲームコーナー（東京）
	Dコース	6'56"12	EGC-IOA㊎-IKE	・荏原ゲームコーナー（東京）
	Eコース	6'58"88	JAG-ドラ博士 H.S㊀	・個人申請荏原ゲームコーナー（東京）

グラディウスII（ニューバージョン EVERY15万）	①ミサイル	フォースフィールド	8周目8面	4,622,200	Extreme一小児署＝夫＋死水信	・ハイテクセガ三宮（兵庫）
	②スプレッドボム	フォースフィールド	9周目8面	6,859,200	AZUKI-CRS-内藤	・PC巣鴨（東京）
	③フォトントーピドー	フォースフィールド	13周目8面	8,323,400	花岡洋行	個人申請ららぽーと志木ナムコランド
	④2-WAY	フォースフィールド	13周目7面	1000万＋α	DLF-EXAM-BOM	・ヤングプラザジャンボ（大阪）
			16周目5面		FGK-VIRGO	・プレイランド片町（石川）

ロストワールドの1P側は、早くも究極に近い点数が出ています。トップレベルになるとクリア時にゼニーが53万以上残るそうです。

最後の忍道は最近には珍しく難度の高いゲームですが、こちらもすでに稼ぎの段階に入っている模様です。ちなみにこのゲームは、ノーマルとイージーランクではかなり難易度に差が出るので、ノーマルランクのみで集計しました。

同じくメルヘンメイズもランクがイージー（タイムが60秒多い）だと、それだけでスコアに5万点以上差がつく為にノーマル、3人設定のみを対象にしています。

ナムコの新作、爆突機銃艇は今回一応集計しましたが、永パがある様です。

地獄めぐりは永パ発見の為集計打ち切りですが1千万を出した人がいるそうです。

迷宮島、中華大仙はかなり究極。スカイソルジャーはいろんな所で稼ぎを駆使しなければここまで点数は伸びません。

グラIIですが1番、2番装備がジリジリ伸びて来ています。発売当初不可能と言われた1000万点もそのうち現実のものとなるかも。

先月に続いてスーパーハングオンのビギナーコースがまた記録更新です。本当にいったいどこまで伸びる人でしょうか……。

（FISCHER）

最新AMショー情報

ナムコ……メタルホーク（体感ヘリゲーム） オーダイン（横スクロールシューティング） プロテニス・ワールドコート（テニスゲーム） 末来忍者（横スクロール・アクションゲーム・参考出展） スプラッター・ハウス（参考出展） ホームランコンテスト（ハイビジョン用ビデオゲーム・参考出展） フェイスオフ（アイスホッケーゲーム・参考出展）

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5-19　☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォース（SDX）	3,690,290	RWC-UK	ノーマル 全面クリア 1面スタート
2	パワードリフト Cコース	5,535,574	CPU-TRY-Z	ノーマル タイム 7'32"45 全1位
3	メルヘンメイズ	720,910	SIR-INABA	ノーマル ノーミスクリア
4	サンダーブレード	4,867,330	RWC-MF	ノーマル 全クリア 残機なし
5	上海	532	MBL-南野陽子	ノーマル 4面
6	P-47	10,000,000＋α	ZIL-チャンスは0.1秒	9-6 残7
7	パドルマニア	117,000	MARBLE-南野陽子	初級コース 9面
8	火激	全クリア	MBL-南野陽子	ノーマル
9	ベラボーマン	全クリア	SIR-WAO	ノーマル ㊫ ハイスコノート
10	グラディウスII	2,748,100	WHITE-NUTS-LIBRA	ノーマル 5-4,3-F ㊫ ハイスコノート

amusement house MARY POPPINS　☆＝6

埼玉県飯能市緑町15-12　☎(04297)4-3952

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド（1P）	8,150,800	CRS・RAN薫	ブースター2，バウンド服アリ，ノーマルクリア
2	〃（2P）	11,292,800	CRS-RAN薫 & KEI	〃
3	最後の忍道	449,100	AMS-HINAKO	1コイン 4面 む、むずい
4	グラディウスII（ニューバージョン）	1,246,400	AMS-薫子	①-F 3-4
5	〃	1,493,500	Y.M	②-F 3-4
6	〃	2,252,000	AMS-セレン	③-F 5-4
7	〃	4,167,500	Y.M	④-F 7-8
8	ストリートファイター	690,100	AMS-HINAKO	1コイン クリア テーブル
9	ベラボーマン	381,900	AMS-HINAKO	1コイン クリア 旧バージョン
10	獣王記	201,000	いーぞせんせー	1コイン 3面

ゲームプラザ

千葉県千葉市中央3-17-1千葉セントラルプラザ内　☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト（A）	5,311,703	S・F・F-μ	7'38"09
2	〃（B）	5,577,254	㊍組-ZAT	7'21"73
3	〃（C）	5,491,384	あにや	7'43"73
4	〃（D）	5,574,310	幻探偵	7'22"42
5	〃（E）	5,582,984	GPN-T・S	7'20"76
6	メルヘンメイズ	720,320	㊍組-ZAT	ノーミス クリア
7	アサルトプラス	1,058,600	ACT	イージーアサルトクリア
8	ベラボーマン	396,100	KSG-ARMS	ALL クリア
9	アサルトプラス	1,812,750	夢神圭	スーパーアサルトクリア
10	ロストワールド	7,253,800	JAT・T	1Pのみ クリア

サンペデックナムコランド　☆＝8

千葉県習志野市谷津1-161　☎(0474)77-5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド（1P）	7,540,100	BA.	㊕クリア
2	爆突機銃艇	223,890	CHAT-KIM	36めん 3人設定
3	ギャラクシーフォースII	3,859,170	RIO	ノーマル R-1から クリア
4	最後の忍道	948,200	MIRAGE-MRI	クリア イージー
5	リングの王者	400,000	CHAT-武井健也	8回防衛 アップライト
6	スカイソルジャー（1P）	2,942,580	MIRAGE-MAX	URS 2面
7	獣王記（1P）	574,600	MIRAGE-NANNO	ノーミスクリア
8	パワードリフト（E）	5,601,373	CHAT-COM	全部1位、7'16"47
9	バーディトライ	−23	S・F・F-μ	ホールアウト
10	迷宮島	2,896,850	DAZUNI-こらちん・from 山梨	クリア・10万 10万 1万

ビデオインセガ船橋店　☆＝2

千葉県船橋市本町1-3-30　☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	獣王記	582,000	REC-中村由真	ノーマル クリア（1P）
2	〃	911,800	REC-稲川淳二 REC-になった気分	ノーマル（2P）
3	パワードリフト（A）	7'25"19	EMPTY	ノーマル 5,468,520 EXステージ 2位
4	〃（B）	7'17"81	EMPTY	ノーマル 5,589,795 EXステージ1位
5	〃（C）	7'26"00	COT-ARTS	ノーマル 5,361,517 EXステージ2位
6	ギャラクシーフォースII	4,058,450	REC-中村由真	ノーマル（1面から）クリア
7	〃	3,919,120	EMPTY	ノーマル（3面から）クリア
8	メルヘンメイズ	769,290	REC-TKM	イージー クリア ノーミス
9	ベラボーマン	385,900	KEN	クリア
10	最後の忍道	640,700	REC-TKM	イージー 1コイン4面 ボス

ジョイランドオレンジ ☆=1

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	7,896,700	SBK-遊び人	ノーマル クリア
2	最後の忍道	574,900	K・K	7面 イージー
3	クレイジーコップ	446,100	SBK-血祭り智	4面
4	ニンジャウォーリアーズ	365,530	MJB	クリア
5	1943改	4,475,100	C.Cのどれい	クリア モビX0
6	地獄めぐり	799,240	SBK-IDA	7面
7	功里金団	706,800	DOUGO	クリア
8	中華大仙	892,600	K	クリア
9	ダライアス	6,353,400	PUL	Yクリア
10				

スペースイン・プラザ

東京都八王子市旭町1-1八王子そごう9F ☎(0426)24-2511内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	2,662,300	小笠原	④-F 4-8
2	魔魁伝説	4,856,700	NOJ	1コイン ALL
3	R-タイプ	2,236,300	NOJ	ALL クリア
4	アサルト	580,350	DIOS	11面
5	究極タイガー	2,665,130	NOJ	YELLOW 選択 307エリア(2-3)
6	ソニックブーム	664,680	NOJ	16面 3-4
7	ダッシュ野郎	194,360	VAN.量平	ALL クリア
8	功里金団	932,100	rye	ALL クリア
9	P-47	1,846,800	NOJ	14面
10	地獄めぐり	1,784,290	NOJ	ALL クリア

ハイテクセガ柏店 ☆=2

千葉県柏市1-1-11丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,896,840	ナリター	エネルギー最高1800 ああ、つかれた
2	グラディウスII	1,531,300	AEX-BUU	④-F 3-4
3	ゴールドメダリスト	80,481	AOI	金16,銀2
4	メルヘンメイズ	709,500	大山浩司	クリア
5	中華大仙	736,500	盛岡のYT	残0
6	最後の忍道	336,000	いわまつ ひろゆき	よゆーだね
7	パワードリフト (C)	5,537,642	ASS-NEB	7'31"45 Eステージ 1位
8	ロストワールド	6,214,600	PRY-YSP	ノーエリクサークリア
9	スカイソルジャー	3,248,770	BAA	ノーミスクリア
10	パッシングショット	LEVEL 4-1 6-4	松本	女

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0562)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイソルジャー	4,170,290	K.K	1コイン(ニュースター) ALL クリア
2	ロストワールド(ハード)	7,215,500	JNY-NUT	1コイン(ニュースター) 全面クリア
3	中華大仙	855,100	JNY-DS.	1コイン(ニュースター) 全面クリア
4	ビーチバレーボール	319,000	おぐちゃん	1コイン(上高地) 2週5面
5	最後の忍道	951,800	JRA(CAP)	1コイン(京王) 7面クリア
6	R-タイプ	1,130,900	島田P	1コイン(スターライト) 全面クリア
7	魔魁伝説	2,420,300	DOL	1コイン(ニュースター) 8面
8	迷宮島	2,821,920	とよ	1コイン(ニュースター) ALLクリア
9	ギャラガ'88	1,227,060	SANO	(京王)
10	上海	1,104	JIMMNY	(ニュースター) 8面クリア

プレジャーキャッスル ☆=6

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	最後の忍道	1,968,900	RVS-POKEN	オールクリア ノーマル設定, 残0
2	クレイジーコップ	1,799,500	RVS-TRI	オールクリア ノーマル, 3設
3	スカイソルジャー	4,579,510	PC-ZIN	オールクリア ノーマル, 3機設定
4	魔魁伝説	1コイン真のクリア	HST-SSC-PON	真のエンディングノーマル3設, 6,060G残し
5	歌舞伎Z	全面クリア	RVS-MAX(村) マックが消えた今…	オールクリア ノーマル設定
6	西遊降魔録	813,210	DOUGO(RVS)	オールクリア ノーマル 3設, 悟空
7	1943改	4,784,810	KUMAMOTO	オールクリア, モビ×3 ノーマル設定
8	中華大仙	874,300	DOUGO(RVS)	オールクリア ノーマル, 3機設定
9	ビーチバレーボール	3試合目 3-0	山に行きたい男! ©	イージー設定 7-1, 7-2
10	地獄めぐり	1UP+α	byフッフッフッ14号	3面が合わせやすい

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=41

東京都豊島区巣鴨1-15-1宮田ビルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (B)	5,671,061	EGC-IOA ㊎-IKE	6'58"40
2	〃 (D)	5,663,113	〃	7'00"09
3	〃 (E)	5,657,702	JAG-ドラ博士 H.S	7'02"54
4	ロストワールド (1P)	8,482,200	SSC-HST-VAP	残42万ゼニー ALL
5	最後の忍道	1,455,900	Mr.まさし君	ALL 残 1人
6	メルヘンメイズ	749,250	VMT-ABU	ノーミスクリア ALL
7	アサルトプラス(イージー)	1,253,150	E-SWAT'S・AFT 管理人酸©	残5機 EAL
8	グラディウスII	6,859,200	AZUKI-CRS-内藤	②-F 9-8
9	〃	5,907,700	銀マサーレバ定	③-F 9-8
10	爆突機銃艇	224,690	CHAT-KIM	36面クリア 1ミス

プレイシティキャロットIN甲府(甲府周辺集計) ☆=5

山梨県甲府市下飯田1-1-8ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	爆突機銃艇	180,774	DAZUNI 中もちょ	2機設定 ノーマル 30面
2	最後の忍道	850,000	DAZUNI ポチャ	7面 ノーマル
3	ロストワールド(1P)	7,384,000	ノグチ	ALL ノーマル
4	ロストワールド(2P)	9,994,200	ムシクン or D	ALL ノーマル
5	中華大仙	821,500	DAZUNI けーすけ	ALL ノーマル
6	アサルトプラス(スーパー)	2,619,400	DAZUNI B・I	ALL 残8+自機ノーマル
7	アサルトプラス(イージー)	1,244,950	DAZUNI B・I	ALL ノーマル
8	メルヘンメイズ	697,160	DAZUNI 中もちょ	ALL ノーミス ノーマル
9	リングの王者(エンドレス)	4,000,000+α	DAZUNI とよorてらちん	体力+80設定 446面+α ノーマル
10	迷宮島	3,048,900	DAZUNI てらちん	2人設定 ノーマル 10万-10万-10万

プレイシャトー ☆=16

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P)	8,299,000	ILG-M・M	ノーマル設定 ALL
2	ロストワールド(2P)	11,807,500	ILG-NEO & Y.N	ALL
3	ゴールドメダリスト	74,623	MIS-DARK・ELF	ノーマル設定 ALL
4	ファイナルラップ	2'22"81	MITSUI & SURE & CYBER	ノーマル 6人用を3人プレイ
5	ハイパースポーツスペシャル	324,160	JJIQLX	ノーマル ALL
6	中華大仙	816,400	ILG-NEOmkII	ノーマル ALL
7	迷宮島	2,847,700	URX-UHY½面相	ノーマル3人設定 ALL
8	グラディウスII②	5,900,200	ILG-K・M	ノーマル 9-8 フォースフィールド
9	功里金団	578,300	NINETEEN	ノーマル ALL
10	1943改(1P)	4,816,300	RSC-ABA	ノーマル ALL

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (A)	7'19"90	QUESS.P	ノーマル エキストラステージ 1位
2	〃 (B)	7'18"57	JNY SET	ノーマル エキストラステージ 1位
3	〃 (C)	7'10"33	いなさん	ノーマル エキストラステージ 1位
4	〃 (D)	7'12"30	いなさん	ノーマル エキストラステージ 1位
5	〃 (E)	7'16"54	WHIM NRT	ノーマル エキストラステージ 3位
6	パワードリフト (C)	5,622,951	いなさん	エキストラ1位 ノーマル 7'10"33
7	アームド・F	176,200	三次	4面
8	クレイジーコップ	1,045,100	N NCNRU	5面
9	スカイソルジャー	3,983,920	LAMBDA-諸星あたる	ALL クリア
10	メルヘンメイズ	648,700	上原貴彦 from 中延	ALL クリア

がらんがらん ☆=1

長野県駒ケ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII(ニューバージョン)	560,400	なんてったってしたっぱのKMKⓢ	2-1 ウルトラ ①-F 絶不調
2	グラディウスII(旧バージョン)	1,041,000	ATM-Buchi	2-8 ②-F
3	グラディウスII(ニューバージョン)	524,700	ATM-Fowl's chick	2-3 ③-F
4	グラディウスII(旧バージョン)	1,983,500	Lucky7 ½TM Now WiN!	3-8 ④-F
5	グラディウスII(ニューバージョン)	696,600	HENⓜ	④-F 2-4 ボス
6	アサルトプラス	1,451,050	P.ST㊗RR!(亜美マニアの弟子)	ALL 5キ
7	メルヘンメイズ	170,480	MANMA	びっくりの国 6面
8	A-JAX	2,326,700	P.ST㊗HZM 南野静香	ALL 残1 7キ
9	1943改	4,532,770	なんてったってしたっぱのKMKⓡ	ALL100% モビ×2
10	Dr.トッペル探検隊	444,960	ATM-Aries なんの	6面はまりから脱出

小野塚商店(愛称:トッキョ)

神奈川県横浜市磯子区久木町3-32 ☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イーアルカンフー	9,999,999	S.ONDR	リバイバル 告復活
2	黄金の城	644,300	UChD	リバイバル
3	プロテニス	21,270	KB	リバイバル
4	ドルアーガーの塔	1,535,400	S.ONDR	リバイバル 2コインクリヤ
5	グラディウスII	520,500	Y.ONDR	トッキョ方式, EASY 2-2 ④-F
6	最後の忍道	missing 但し点数極少	WTNB	EASY,5キ 4コインクリヤー
7	スタジアム・ヒーロー	——	WTNB	阪神-全球団コールド勝(コイン?)
8	中華大仙	739,900	Y.ONDR	クリア
9	メルヘン・メイズ	72,680	HShMT	
10	ロスト・ワールド	9,999,999	KTHR	クリア

ハイテクノーベル神保町店 ☆=7

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2828

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P)	7,843,600	TYRANT-GMC-ひむ	ノーマル 全面クリア ゲロゲロ
2	ロストワールド(2P)	11,700,400	乱&ひむ	ノーマル 全面クリア かりにげ野郎
3	最後の忍道	1,400,700	TYRANT-GMC-ひむ	ノーマル 全面クリア ぼーずでこく!
4	スカイソルジャー	3,824,510	LAMBDA・諸星あたる	ノーマル 全面クリア
5	中華大仙	874,500	じょにの子供 TYRANT-GMC-ひむ	ノーマル 全面クリア ブレードへ
6	地獄めぐり	1,945,650	じょにのまご TYRANT-GMC-ひむ	ノーマル 全面クリア ノーベルへ来い
7	レイメイズ	2,317,190	TYRANT-SYN	ノーベル 全面クリア ちゃむさん!
8	ゴールドメダリスト	85,623	TYRANT-GMC-ひむ	ALL 金メダル 全2周クリア ちゃむ
9	功里金団	998,200	TYRANT-GMC-ひむ	ノーマル 全面クリア ちゃむさんだよ
10	1943 改(1P)	4,686,640	LAMBDA-戸田	ノーマル 全面クリア

がらん3 ☆=2

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,939,480	P.ST HIROちゃん	ALL 1面セレクト ノーマルシールド3
2	にゃんにゃんパニック	G=132,000	PIP	30面 面優先
3	グラディウスII(旧バージョン)	2,338,600	PIP	4-8 ④-F
4	コンチネンタルサーカス	4,157,900	½TM TWSⓡ	日本GP 7位
5	アウトラン	4'35"31	TINY MIDⓡ	Dコース(Ver II)
6	中華大仙	830,900	SUPER LEE2ⓡ	ALL 残0
7	ストリートファイター	663,900	有頂天	ALL
8	アサルトプラス	2,060,450	TOSⓐ	スーパー ALL 5キ
9	レイメイズ	1,311,510	GBY-WAW	ALL(マイテム)
10	爆突機銃艇	68,013	有頂天	14面

ゲームセンターUFO ☆=15

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	爆突機銃艇	222,084	URX DARK-ELF	ALL 2設残1
2	スカイソルジャー(1P)	5,570,810	URX-緑の少年	ALL,ノーマル
3	メルヘンメイズ	764,790	Tea'S-D	ALL,3設1ミス ノーマル・アリス使用
4	クレイジーコップ(1P スミス)	3,837,900	URX-SUM	ALL,ノーマル 3設残0
5	リングの王者(テーブル・1P)	5,932,500	URX-緑の少年	ALL,残590 ノーマル+80設定
6	迷宮島	3,116,850	URX-UHY 面相	ALL,3設残0 10万-10万-5万
7	西遊隆魔録(1P.カッパ)	815,690	URX-EXS	ALL,ノーマル 3設残0
8	ギャラクシーフォースII(完全ノーマル設定)	4,166,460	URX-POM-ART	ALL C面から
9	ロストワールド(1P)	8,412,900	EGCよりの客人 JAG-WOP	来週はAMショーですね。サークルの皆さんの来店をお待ちしております。
10	中華大仙	895,300	URX-緑の少年	

荏原ゲームコーナー ☆=16

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (A)	5,648,044 TIME 7'03"97	10A-Y.I	ノーマル 全部1位(ジミー使用)
2	〃 (B)	5,678,193 TIME 6'56"61	EGC-IOA ㊎-IKE	ノーマル 全部1位(エミリーちゃん)
3	〃 (C)	5,649,917 TIME 7'03"47	JAG-道草-AXI	ノーマル 全部1位(おやじ使用)
4	〃 (D)	5,681,957 TIME 6'56"12	EGC-IOA ㊎-IKE	ノーマル 全部1位(エミリーちゃん)
5	〃 (E)	5,668,426 TIME 6'59"54	JAG-ドラ博士-HS	ノーマル 全部1位(ジェロニモちゃん)
6	魔魁伝説	残りゴールド 6,110	HST-SSC-PON	ノーマル 真のエンディング永パなし 3機
7	獣王記	582,300	EGC-㊆MKZ	ノーマル クリア
8	爆突機銃艇	252,602	EGC-POW	ノーマル 2機 36面 クリア
9	中華大仙	912,500	JAG-道草-AXI	ノーマル 3機 おさる使用 クリア
10	ロストワールド	8,315,000	HST-SPT	全面クリア

最新AMショー情報

カプコン……大魔界村(名作・魔界村の続編・アクションゲーム) ストライダー飛竜(CPシステム第3弾) 名人会(プライズマシン) 天地を喰う(ダブルフィーバーシリーズのプライズマシン) バーディーチャンス(ダブルフィーバーシリーズのプライズのプライズマシン) カプコンボーリング(ボーリングのビデオゲーム) キディキャッチミニ(ミニクレーン) 突撃戦車の助(ブルドーザーの戦車版) ハイスクールカンチャン(数字あてゲーム)

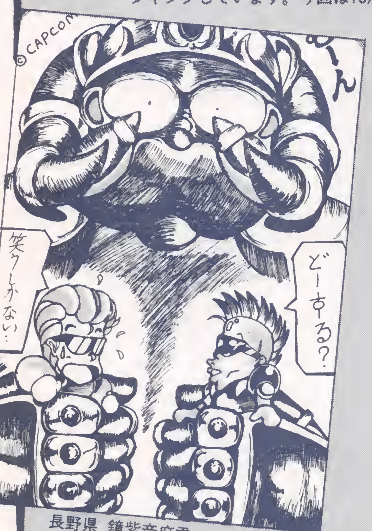
ヒットゲーム BEST10

ロストワールド高いプレイヤー人気

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ワールドスタジアム	428	ナムコ
―	2	ロストワールド	319	カプコン
2	3	グラディウスII	290	コナミ
―	4	最後の忍道	280	アイレム
―	5	パワードリフト	211	セガ
3	6	ファイナルラップ	200	ナムコ
4	7	メルヘンメイズ	153	ナムコ
―	8	スタジアムヒーロー	129	データイースト
6	9	ギャラクシーフォース	128	セガ
8	10	アウトラン	111	セガ
13	10	アフターバーナー	111	セガ

12位	スカイソルジャー 102	13位	ベラボーマン 97	14位	アサルトプラス 91	15位	中華大仙 82

〔注〕ハイスコア掲載店にハイスコア表とは別に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームBEST10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は75店の8月末現在で集計しました。



長野県 鏡紫音麻君

かなりの変動

今月は首位こそワールドスタジアムが守りましたが、新しい機種が4機種も入ってきて、ベストテンにはかなり変動がありました。とりあえずAMショーの前の機種はだいたい出てしまった感があります。

1位のワールドスタジアムは、もはや言うことは余りないでしょう。とにかく安定しています。他のゲームが健闘して人気を分散させないと、TOPの座はゆらぎそうもないですね。

2位にはロストワールドが予想通り入ってきました。どう考えてもウケそうな画面作りに加えて、ゲームの難度、内容もよく練られて出されています。発売直後の爆発的な人気が衰えた後でも、長期で安定した人気を得そうです。操作系はちょっと変わっていますが、すぐ慣れるようにゲームができています。

3位はグラIIです。さすがにインカム1位の店は少なくなったものの、今だに人気が落ちてません。このタイプのゲームが中学、高校生くらいのプレイヤーが本当に好きだというのが実に良くわかります。

4位の最後の忍道は、非常に難しいゲームにもかかわらず人気は高かったようです。難しいといっても1面、2面くらいはかなり易しく、ここあたりにアイレムのゲーム作りのうまさが感じられます。ただし、3面以降の難度はかなり発狂してますので、くれぐれもハード設定になどしてもらいたくないですね。ほとんど意味がありません。来月もプレイヤーがあきらめずに人気が保っていられるでしょうか。ゲーム的にはそれなりにしっかりしたものを持っている機種です。

上位を狙う パワードリフト

5位はセガの体感ゲーム、パワードリフトです。セガが満を持して出したゲームだけに、今後出回るにつれて人気も一段と伸びてくることでしょう。このゲームは標準が1プレイ200円、コンティニュー100円となっています。毎回、セガの筐体ゲームの料金はいろいろ話題を呼ぶところです。

6位のファイナルラップは前回の3位からは落ちましたが、人気が落ちたというよりニューゲームに押し出された形です。私の知ってるゲームセンターでは、パワードリフトを下げてファイナルラップを1組増やしたくらいですからね…。

8位のスタジアムヒーローはちょっと予測できなかった躍進です。しかし、同じ野球ゲームとはいえ、ワールドスタジアムのように安定した実力があるかどうかは今後を見てみないとわかりません。

ナムコのテーブルゲームでは、メルヘンメイズがまだ7位と粘っていますが、ベラボーマンは今回はベストテン圏外に去ってしまいました。この2機種の他に、地味ですが、アサルトプラスが先月、今月とかなり人気を得ています。このニューバージョンは成功といえるのではないでしょうか。また、9位、10位はセガの体感シリーズが並んでますね。

来月はサイバリオンに注目したいと思います。

(ぜんじ)

プレイシティキャロット松本店 ☆=2

長野県松本市中央1-3-7 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P)	8,049,800	マイナーTANⓈ	ノーマル ALL
2	メルヘンメイズ	725,210	EMI	ノーマル3人 ノーミス
3	最後の忍道	578,200	MBX-GIL	7面 かせぎなし
4	スカイソルジャー	4,024,850	H.I.Mⓡ	ノーミスクリア
5	グラディウスII (ニューバージョン)	2,332,800	ERK(K^2君)	④-F 4-8
6	アサルトプラス (スーパー)	2,236,000	AIQ	ノーマル3機 ALLクリア 残7
7	パワードリフト(B)	5,583,091	AIQ	7'20"80
8	パワードリフト(C)	5,510,362	マイナーTANⓡ	7'38"92
9	パワードリフト(D)	5,592,373	Baltan	7'19"38
10	パワードリフト(E)	5,604,857	AIQ	7'15"71

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町7番町998番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	(SDX)ギャラクシーフォース	3,196,000	FGK-MARY	イージー設定 R-ALL
2	グラディウスII	1,715,300	ナチスの科学は世界一	ノーマル3-8 ④-F
3	パワードリフト(E)	5,599,518	Super Unlucky ㋟	7'17"09
4	スカイソルジャー	3,690,060	EGG	R-ALL ノーマル
5	メルヘンメイズ	621,890	城斗	ノーマル 残1人, R-ALL
6	ファイナルラップ	2'28"50	ふるえるぞ!ハート燃えつきるほどヒート	2人PLAY
7	ロストワールド	7,700,600	E.M.愛.	1人PLAY R-ALL
8	スーパーリアル麻雀PIII	みきちゃん2マイ目	なんだか吐きそう	1COIN イージー
9	ベラボーマン	367,400	DNK-長谷川	ノーマル R-ALL
10	麻雀刺客	万楼のナウシーカ	サンタナ	1COIN

ハイテクセガ万代店 ☆=2

新潟県新潟市万代1-1-25 ウェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(C)	7'22"78	Rabid.Dog	エクストラクリア
2	グラディウスII	7,635,000	FGK-VIRGO	ハード ④-F 12周8面
3	ギャラクシーフォースII	4,101,140	FGK-SOH	ALL
4	アフターバーナーII	HIT-1,594	堀川ウメ	1ミス ALL
5	1943改	4,477,530	E.M.愛	モビ×1 ALL
6	最後の忍道	532,900	M&T	3面
7	メルヘンメイズ	680,400	FGK-CALM	1ミス ALL
8	ベラボーマン	389,900	ヤマダ	ALL
9	ゴールドメダリスト	81,659	FGK-乱馬	金×17 銅×1
10	獣王記	申告者なし		

プレイシティキャロット長岡店 ☆=2

新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P)	7,568,600	NASKA-AGK	バウンドブースター2服あり
2	グラディウスII	2,662,600	小笠原	4-8 ④-F
3	パワードリフト(B)	5,512,260	SAYみつのでし	7'26"56
4	メルヘンメイズ	694,350	NASKA-AGK	1ミスALL ノーミスALLあり
5	スカイソルジャー	3,499,190	SYN	ALL
6	迷宮島	2,848,700	いろは (NABAKOV)	ALL 10万×3
7	中華大仙	815,100	Ⓒ-SERINA	1コイン ALL
8	アサルトプラス (イージー)	1,240,150	SYN	ALL
9	爆突機銃艇		1コイン21面	初日ぶちこみクリア
10	最後の忍道		1コイン6面	ぶちこみクリアあり 7面超サギ!

ゲームインセガ高岡 ☆=3

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)-24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	701,320	綾小路"シルフィー,♡"れいむ	イージー ノーミスクリア
2	ベラボーマン	359,600	ナムコはいい	全面クリア
3	パッシングショット(1P)	LEV4-1 7-5	無敵ローズセラヴィー, BCR	Mさん元気い～? 4-2 0-2
4	〃 (2P)	LEV4-1 6-4	二矢(ASA)&パーツは氷堂美久BCR	4-2 0-3
5	西遊降魔録	272,770	ZZ-GUYVER	最終面
6	獣王記	341,200	筋肉魔人	R-4
7	ホットロッド	5,000,000+α	TARO	イージー 11-1
8	SDI	79,632,140	FGK-COMⓇTM	全パ ノーミス 34 4機
9	ビジランテ	ノーミスクリア	REDⓇTM	54100
10	テラクレスタ	10,000,000+α	T^2(お茶2号)&超人的な男	8時間半 単なるヒマ人

最新AMショー情報

コナミ……サンダークロス

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸太町西入ル北側 ☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P)	7,150,400	MOONBLADE	全面クリア ノーマル
2	ロストワールド(2P)	10,756,800	MOON BLADE& 奥村剛士	全面クリア
3	コンチネンタルサーカス	5,886,780	FBI	日本GPクリア
4	最後の忍道	803,000	Sgt.pepper	7面
5	スカイソルジャー	3,916,260	GEK	全面クリア ノーマル
6	リングの王者	5,540,200	LGQ.	全面クリア ノーマル
7	武田信玄(1P)	80,780	MASTER STROKE-K.K	3面 ノーマル
8	クレイジーコップ	2,219,400	SGP-YYY	全面クリア残機3 ノーマル
9	ベラボーマン	469,500	SRX-TT	全面クリア ノーマル
10	ゴールドメダリスト	金メダル18コ	BAA,吉岡,山口,BUN	1コイン

ゲームハウス999 ☆=1

大阪市旭区中宮5-12-12大工大前 ☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'26"68	また お正月に来て下さい	1人プレイ Bランク
2	ファイナルラップ	2'20"23	EXAM-手取り 21万円	2人プレイ Bランク
3	グラディウスII	1,272,300	KJG	①-S 15万エブリー
4	グラディウスII	1,173,600	EXAM-スパルタ教育	②-F New Ver
5	ハイパースポーツスペシャル	358,830	EXAM-スパルタ教育	3周クリア
6	ハイパースポーツスクレー射撃	70,000	EXAM -756号ホームラン	
7	メルヘンメイズ	665,890	EXAM-高利貸し	クリア
8	最後の忍道	637,900	EXAM-高利貸し	4面
9	1943改	4,752,600	EXAM-高利貸し	クリア 1P
10	1943改	6,164,880	EXAM-高利貸し&756号ホームラン	クリア 2P

ヤングプラザ・ジャンボ ☆=3

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	地獄めぐり	2,155,020	DLF-EXAM-STR	1ミス 全面クリア 1UP×1残8
2	メルヘンメイズ	658,010	ZTT-たこさん	1ミス 全面クリア ノーマル
3	中華大仙	745,100	TFG-OYZ	1P 1コイン 点かせぎ有り
4	ロストワールド	7,929,300	DLF-EXAM-M・M	全面クリア 服有り (1P)
5	迷宮島	2,927,850	DLF-EXAM-FAN	ノーマル 残1 スカ10万1UP
6	爆突機銃艇	145,865	DLF-EXAM-M・M	ノーマル 2機設定
7	クレイジーコップ	539,700	TFG-BOK潮	ノーマル 3機設定
8	グラディウスII	10,000,000+α	DLF-EXAM-BOM	13-7 ④-F
9	魔魁伝説	3,131,500	DLF-EXAM-OYJ	永久パターン使用 途中で中断 ノーマル
10	スカイソルジャー	3,837,680	TFG-WIN	ノーマル 1コイン全面クリア

ハイテクセガ三宮 ☆=3

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	4,622,200	Extreme-小児署二夫 & 死水信	8周目8面 S.S 1-F
2	グラディウスII (ニューバージョン)	4,035,100	Extreme-S.S	6周目8面 2-F
3	ギャラクシーフォースII	3,884,180	GCF-ABI & 変なおじさん スタンゴ	クリア
4	パワードリフト(E)	5,602,078	CAN'-VEL	7'15"80 エキストラ 1位
5	スカイソルジャー	4,143,210	LAMDA 諸星あたる	クリア
6	1943改	4,824,850	Extreme-KAA	モビ×4 クリア
7	メルヘンメイズ	710,880	Extreme-だいせん	ノーミス クリア
8	ロストワールド	7,375,800	EXAM-ZZZ	クリア
9	最後の忍道	257,500	Extreme-A.I	3面ボス 入荷1日目
10	チェルノブ	467,350	Extreme-Ⓢ	ALLクリア

ジャスコ屋上プレイランド ☆=1

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'31"03	K.NISHIMURA	1人プレイ
2	1943改(1P)	4,983,100	Y.SUZUKI	ALLモビ×2
3	メルヘンメイズ	690,270	風の谷のRI-HAKU一刻	ALL
4	最後の忍道	689,000	GP.T-DON	R-3 ボス
5	アサルトプラス (スーパー)	2,195,700	風の谷のRI-HAKU一刻	ALL
6	迷宮島	3,032,900	FREEDOM-CSTⓌ	ALL 10-10-10 ノーマル2機設定
7	グラディウスII	1,850,900	南野狂Y.T	3-8 ②-F
8	爆突機銃艇	135,331	風の谷のRI-HAKU一刻	R-26 ノーマル 2機設定
9	スカイソルジャー (1P)	4,477,280	南野狂Y.T	ALL
10	ギャラクシーフォースII	3,306,970	ZZZ	ALL

キャノン最前線 ☆=8

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	爆突機銃艇	167,078	GMC-STI ㊟	2キノーマル 25面
2	ロストワールド(1P)	7,026,700	MDK&SKA	1コインALL
3	メルヘンメイズ	741,340	のぶし(NOV-X)	クリア1ミス
4	パワードリフト (C)	5,588,151	NAL	クリアALL1位 イージー7'20"23
5	〃 (E)	5,611,495	YUR	クリアALL1位 イージー7'13"11
6	迷宮島	3,184,800	UUU ㊟	クリア3キノーマル B=10万,10万,10万
7	最後の忍道	1,356,600	ZAT	1コイン7面 イージー
8	グラディウスII	2,948,900	J.MAC ㊟	④-F 4-8 8万エブリ
9	アサルトプラス (イージー)	1,248,250	ASG-y.w	イージークリア 3キ
10	ギャラクシーフォースII	3,734,680	DNA	クリアノーマル S①

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=1

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(A)	5,550,758	KFK.	4位スタート 7'29"16
2	パワードリフト(B)	5,602,467	E・NOV Brand.	4位スタート 7'15"74
3	パワードリフト(C)	5,556,123	MNO.	4位スタート 7'27"09
4	パワードリフト(D)	5,582,235	江戸屋猫八	4位スタート 7'20"52
5	パワードリフト(E)	5,617,362	ZIE.	4位スタート 7'11"71
6	最後の忍道	1,279,300	VRC-MSS	クリア
7	グラディウスII (ニューバージョン)	3,004,200	CHS.	③-F 5-8
8	リングの王者 (UP・1P)	4,160,600	VRC-Y.I	体力+90 防衛戦406勝
9	スカイソルジャー	4,036,110	M.H	クリア
10	ロストワールド(1P)	7,944,500	TAK.	クリア

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	迷宮島	2,199,550	MINS	1コイン 全面クリア
2	ロストワールド(1P)	7,134,000	MINS	1P全面クリア
3	メルヘンメイズ	72,380	AKI	
4	グラディウスII	2,890,700	MINS	④-F 5-8
5	アサルトプラス	1,007,500	TAILINA	イージー クリア ノーミス
6	アサルトプラス	2,323,400	ASG-Y.W	スーパークリア
7	リングの王者	2,617,500	天主華	316勝消費体力4
8	最後の忍道	911,200	KOYU and URIKURU	4R
9	スーパー魂斗羅	10,660,880	香澄	
10	ザ・ディープ	310,250	YNM-EXI	9S

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	686,710	Sgt.Pepper	3人設定 ノーマル ノーミス ALL
2	最後の忍道	659,200	Sgt.Pepper	1コイン 7面 シーン2
3	ギャラクシーフォースII	2,344,440	みっちい!	ミッション6, 1200 ちょっと難
4	サンダーブレード	5,128,670	はぐれゾンビ ZOE	ノーマル ALL
5	迷宮島	2,901,000	Dear My Friend KANA♡	3人設定 ノーマル 10万-5万-10万
6	カイの冒険	458,500	AMM-大西結花	1コイン ノーマルクリア ワープ1回
7	アサルトプラス (スーパー)	1,340,550	NNN-STR団	3機設定 ALL 残2
8	アサルトプラス (イージー)	1,051,000	NNN-STR団	ALL
9	パッシングショット	6-0	MAC & シェイク	フランス ファイナル 勝利, ダブルス
10				

ビッグキャロット京都 ☆=2

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド (1P)	7,427,000	BBO	オールクリア
2	〃 (2P)	11,286,700	BOMとTOR	オールクリア
3	最後の忍道	610,500	DAN	7面
4	バーディトライ	−13	DAN	ホールアウト
5	メルヘンメイズ	736,890	水島(圓明流)みーな	ノーミスオール
6	獣王記	566,800	TEN	ノーダメージオール
7	R-タイプ	1,298,900	NON	ノーミスオール
8	アサルトプラス (スーパー)	627,350	Sasaki	ノーミスオール
9	ギャラクシーフォースII	4,149,650	TURKEY	オールクリア
10	グラディウス	10,000,000+α	2年ぶりに達成のRYO	20周タイムアウト← 閉店

ゲームインカナザワ ☆=1

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	P-47	4,085,700	魔神衆・七福神台風ノ海	ノーマル 4周目7面
2	メルヘンメイズ	411,390	魔神衆・大魔の神 FRY・トミオ	ノーマル R.9
3	ベラボーマン	406,800	魔神衆・No1白山人(大魔神)	バージョンC ノーマルALL
4	パッシングショット	L-1 6-2 L-3 4-1	魔神衆・阪神	ノーマル TIMEUP・女子
5	最後の忍道	598,200	魔神衆・獣神ガウカウ くまさん梶川	イージー 2人 R.4
6	西遊降魔録	772,040	魔神衆・鉄神"J"	ノーマル 3機 ALL
7	獣王記	576,700	魔神衆・鉄神"J"	ノーマル ALL 残2人
8	上海	862	吉井	体力
9	アフターバーナーII	HIT-1,196	ひばり"冨永みーな♡"豊	ノーマル 4機 ALL
10	UFO戦士ようこちゃん	780,450	USY	ノーマル 2周目3面

プレイランド片町 ☆=5

石川県金沢市片町2-1-3 ☎(0762)21-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	10,000,000+α	FGK-VIRGO	④-F 16-5にて達成!
2	ロストワールド(1P)	8,107,700	FGK-VIRGO	ALL 残ゼニー 489700
3	ロストワールド(2P)	11,987,700	ずんたたばあっち+ずんたた ちゃら	ALL
4	ハイパースポーツスペシャル	333,050	金沢HSS保存会(ぴぴばあっち田島)	3周クリア イージー 射撃46000
5	メルヘンメイズ	773,980	田島恒保教頭RTM(魚政夕日堂の逆上)	イージーノーミス ALL
6	魔魁伝説	8面	ピンボールゲーマー EXCALIBUR	永パのため 面数集計
7	中華大仙	872,000	田島恒保教頭RTM(マリアーチュ魚政)	ALL
8	にゃんにゃんパニック(2P)	$2,355,700	田島恒保教頭 RTM EXCALIBUR	ALL入荷3日目
9	獣王記(ノーマル)	604,500	サギ師EXPO	ALL ウソではないがインチキ
10	最後の忍道	606,300	究極寿司政	ST-6

コスモランド・ムサシ

石川県金沢市武蔵町14-33 ☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P)	3,284,500	UNA	ALLノーマル設定
2	最後の忍道	373,000	T・K	3面ノーマル
3	リングの王者 (5面設定)	4,034,400	MMR	ALLノーマル
4	魔魁伝説	741,800	MMR	5面ノーマル, 3人
5	中華大仙	735,300	SOF-FIN	ALL
6	メルヘンメイズ	230,370	コナピオくん	6面ノーマル, 3人
7	迷宮島	1,501,200	魔神衆邪神ORC	34面途中ノーマル
8	ギャラクシーフォースII	3,224,080	FGK-VIRGO	ALLノーマル
9	獣王記	463,000	ASH	4面ノーマル, 3人
10	ベラボーマン	421,300	魔神衆NO.1 白山人	ALLノーマル

パピープレイランド

静岡県富士市平垣270-10 ☎(0545)61-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'31"80	TOU	1人ノーマル
2	〃	2'31"55	Y.S	〃
3	グラディウスII	586,200	W.A.O	2-4 ③-F
4	〃	1,126,800	T.I池ポン	2-7 ④-F
5	ベラボーマン	349,200	NEL-SK	クリア, ノーマル
6	中華大仙	714,500	NOIKE・N	クリア, 3人 ノーマル
7	ワールドスタジアム	1:0	PMO	メンバーチェンジなし G-C ヒット1本
8	ワールドカップ	5:1	S.K	ファイナル
9	シルクワーム	2,473,100	P.R	ジープ11面
10				

イエローバット ☆=29

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(A)	5,631,363	超人ばあ〜	ノーマルALL1位 7'08"88
2	パワードリフト(B)	5,666,400	GMC-P ㊟	同上 6'59"11
3	パワードリフト(C)	5,652,304	HCM-てった	同上 7'03"30
4	パワードリフト(D)	5,663,482	ルート2	同上 7'00"97
5	パワードリフト(E)	5,668,001	TM(EXR)	同上 あと4秒! 6'59"16
6	爆突機銃艇	242,196	ペットン	全30+6面クリア
7	ロストワールド(1P)	8,587,100	名人(ZKS)㊟	クリア
8	最後の忍道	1,124,300	FPG-MTS	イージークリア
9	アサルトプラス (スーパー)	2,516,800	NOB-TAT	ノーマルSAL 残8機
10	スーパーハングオン (シットダウン)	2'47"48	YOO	ビギナー

最新AMショー情報

アイレム……イメージファイト(縦スクロールシューティング、R-TYPEスタッフ作品)

ニチブツ……クレージークライマー2(アドベンチャーゲーム・2本レバー) 麻雀殺人事件(縦画面・3Dタイプ 麻雀アドベンチャー)、

エス・エヌ・ケイ……脱獄（バイオレンスアクションゲーム） カントリークラブ（ゴルフゲーム） タッチダウンII（タッチダウンフィーバー2）

データイースト……ロボコップ（同名映画のゲーム化） トルピード・アレー（ピンボール） ブラッディウルフ（2P同時プレイ戦闘アクションゲーム）

ゲームシティOZ

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	2,715,200	WAC-MAX	5-8 4-Ⓕ
2	スカイソルジャー	4,146,510	WAC-MIG㊇	ノーマル 3機 全面クリア
3	メルヘンメイズ	652,320	NJP-OMA㈧	3人設定 ノーマル ノーミス全面クリア
4	ロストワールド(1P)	8,204,600	WAC-MAX	ノーマル 全面クリア
5	最後の忍道	928,500	WAC-KO	ノーマル 3人 4面
6	アサルトプラス(スーパー)	1,307,650	C.Z	ノーマル 3機 全面クリア
7	歌舞伎Z	全面クリア	IDA	ノーマル1コイン 全面クリア
8	パワードリフト(B)	5,546,560	GCO-HAR	ノーマル 全部1位 TIME 7'29"92
9	パワードリフト(C)	5,538,835	IDA	ノーマル 全部1位 TIME 7'31"07
10	パワードリフト(E)	4,200,165	C.Z	ノーマル EX.7位 TIME 7'36"47

プレイシティキャロット藤塚店

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	620,870	DSG-ラッキーマリ	ノーマル, 3人設定 ALL,クリア
2	アサルトプラス	1,043,000	PSG-MAX	ノーマル 10面
3	ベラボーマン	433,100	池チン	ノーマル ALL-クリア
4	最後の忍道	911,500	PSG-DAN	ノーマル 3面
5	ロストワールド	7,355,500	DSG-RANBO	ノーマル ALL-クリア
6	中華大仙	849,800	PSG-DAN	ノーマル ALL-クリア
7	迷宮島	2,771,450	DEI	ノーマル, 1万, 10万, 1UP ALL-クリア
8	リングの王者	4,000,000+α	池チン	ノーマル, エネルギー 9999+α タイトル436
9	地獄めぐり	1,399,700	PSG-MAX	ノーマル ALL-クリア
10	グラディウスII	719,400	池チン	ノーマル 2-4 4-F

タイトピア木屋町店 ☆=1

愛媛県松山市木屋町3丁目 ☎(0899)82-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイソルジャー	4,980,790	TNTは硬いっ!! R-I!!	ノーマル ALL 手がつかれた!
2	最後の忍道	666,900	WWWにまかせた ARP-PJM	ノーマル 6面 はぢさらし
3	地獄めぐり	1,908,530	NJP-SUR つらかせぎのJAN	ノーマル ALL ノーミス 1UP×0
4	中華大仙	855,600	NJP-SUR ダッシュリアカー野郎Y.T	ノーマル ALL
5	功里金団	814,550	ZAMのIIちゃん	ノーマル 5面 ボスと相うち
6	レイメイズ	2,264,670	NJP-SUR-CNT	ノーマル ALL 偽のエンディングだあ
7	P-47	3,174,200	ARP-発狂寸前 PJM	イージー22面 恥さらし
8	クレイジーコップ	2,315,300	500万ボーナスはとれない!? R-I!!	ノーマル ALL 岩石ボーナス×2
9	メルヘンメイズ	588,680	たろすけMAY!!	ノーマル ALL
10	グランドリザード	13,899,360	MR•SERA	ピンボール 1球目で1000万!!

WE'LL TALK TAITO大街道店

愛媛県松山市大街道1-3-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイソルジャー(1P)	4,720,120	NJP-SUR-NO.10 LEE II	1コイン, ALL 残3
2	チェイスH.Q	11,408,620	NJP-SUR-NO.5 LEE	1コイン, ノーマル ALL
3	リングの王者(1P)	6,381,600	NJP-SUR-NO.5 LEE	体力+90設定, ノーマル1コイン, ALL 5面設定
4	メルヘンメイズ	564,600	たろすけMAY!!	4方向レバー! ALL
5	レイメイズ	2,178,720	NJP-SUR-NO.9 Y.T	1コイン, ALL エプリ 8万
6	1943改(1P)	4,651,540	NJP-SUR-NO.5 LEE	1コイン, ALL モビ×4
7	ダッシュ野郎	248,240	NJP-SUR-NO.12 CNT	1コイン, ALL
8	獣王記(1P)	453,900	NJP-SUR NO.13 N.M	1コイン, ノーマル 5面
9	歌舞伎 Z	5面大ボス	NJP-SUR NO.5 LEE	1コイン, ノーマル 入荷2日目
10	中華大仙	859,700	NJP-SUR NO.9 Y.T	1コイン, ALL

WE'LL TALK TAITO高松店

香川県高松市常磐町1-9-1 ☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	地獄めぐり	2,049,430	まだまだ伸びる忍のバッタヤンです	ノーマル 1コイン 設定5 全面クリア
2	パワードリフト(B)	5,582,897	NOA	7'20"23 E.X ステージクリア
3	ギャラクシーフォースII	3,375,220	白玖孝夫	全6面 クリア スタート1面
4	ニンジャウォーリアーズ(ランクC)	510,870	セザール栗原	1P 全面クリア(永久なし)
5	ロストワールド	7,415,100	(ことぶき) 岡本 寿	1コイン 1P 全面クリア
6	中華大仙	883,500	RONでえ〜ぶ	〃
7	メルヘンメイズ	619,350	ラッキーマリ	〃
8	リングの王者	6,065,800	おまたせしました忍のバッタヤンです	体力+90設定 5面設定
9	最後の忍道	915,600	かせぎまわるな DAN でえ〜ぶ	1コイン(ノーマル) 3面
10				

アミューズメントマリオ

岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	地獄めぐり	1,935,810	P.J-TEN	クリア 残8人
2	P-47	946,200	P.J-WOL	最終面
3	最後の忍道	796,100	P.J-LAY	4面
4	メルヘンメイズ	634,730	P.J-RYU	クリア
5	リングの王者	57,600	P.J-KEN	R-5
6	ギャラクシーフォースII	3,387,970	ATJSHI	クリア
7	レイメイズ	1,387,490	P.J-LAY	クリア
8	ハイパースポーツスペシャル	226,580	B.B〜EAS	3-4
9	航空騎兵物語	393,300	P.J-WOL	6面, (イージー)
10	グラディウスII	486,700	ZAP+DOT	ニューバージョン M-1, 2-1

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=19

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (A)	5,625,534	NJP-㈧Akindo!!	7'10"28
2	〃 (C)	5,602,783	EMILY	7'15"97
3	〃 (D)	5,615,173	Tarzan	7'12"55
4	〃 (E)	5,655,500	NJP-㈧NIS!!	7'02"69
5	スーパーハングオン	2'46"09	NJP-㈧Akindo	アフリカ
6	ハイパースポーツスペシャル	350,870	MMF	
7	ロストワールド	7,957,700	NJP-㈧NIS!!	1P レベル6
8	スカイソルジャー	4,158,250	NJP-㈧GLT	1P
9	メルヘンメイズ	604,130	MAI	
10	クレイジーコップ	2,263,500	NJP-㈧Akindo	

ゲームセンターカントリーボーイ

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	最後の忍道	353,500	AIA	3面ボス
2	ロストワールド	7,335,800	VIP-新谷	ALL
3	スカイソルジャー	3,433,350	VIP-AU(一面)	SPC最終面
4	メルヘンメイズ	662,220	VIP-小川	ALL
5	中華大仙	716,600	AIA	ALL
6	ベラボーマン	348,100	小林	ALL
7	ダライアス(エキストラバージョン)	17,013,790	VIP-AU8V	Vゾーン ALL
8	銀河任侠伝	785,800	VIP-大野桃田	ALL
9	グラディウスII(ニューバージョン)	3,850,900	AIA	7周8面 ④-F
10	グラディウスII(ニューバージョン)	2,237,000	VIP-AU	4周8面 ③-F

ビデオゾーン50 ☆=5

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	7,119,900	OIT	1P ノーマル 8/24 クリア
2	スカイソルジャー	4,131,090	MOD	1P ノーマル 3機 8/25 クリア
3	アームドF	1,581,000	UTU	ノーマル 3機 8/18 クリア
4	パワードリフト(E)	5,351,374	MIN	ノーマル 7'29"07 オール1位
5	中華大仙	716,300	TAI	ノーマル 7/31 クリア
6	ギャラクシーフォースII	1,223,400	K•H	ノーマル 2機 8/28
7	獣王記	579,800	KAM	ノーマル 3機 8/25 1コインクリア
8	麻雀刺客	2周目まどか	岩内	8/19
9	最後の忍道	610,400	UTU	ノーマル 1コイン 3機 8/28 6面
10	ゴールドメダリスト	79,273	米田, 岩内	ノーマル 金メダル17コ 8/7 8/28 クリア

プレイシティキャロット島大前店 ☆=2

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	646,600	LUMA	2-4 ①-F
2	グラディウスII	795,300	LUMA	2-4 ③-F
3	グラディウスII	3,199,700	APEX-POT	6-5 ④-F
4	アサルトプラス	1,052,200	APEX-SKY	イージー 1ミスクリア
5	メルヘンメイズ	433,960	APEX-K.E	9面
6	バーディトライ	−10	P.C.C	
7	爆突機銃艇	166,138	MRX	30面
8	グラディウス	624,300	BEN	2-3
9	スーパーハングオン	25,764,310	BEN	ビギナーコース
10				

TVプレイハウスミッキーハウス ☆=2

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	5,917,800	須方	ALL ノーマル1P
2	最後の忍道	410,200	すがた	ノーマル3面
3	クレイジーコップ	452,900	須方	ノーマル4面
4	中華大仙	714,200	RZV	ノーマルALL
5	魔魁伝説	754,800	庄山	ノーマル5面
6	にゃんにゃんパニック	190,400	時信	ノーマル12面
7	地獄めぐり	628,600	須方	ノーマル7面
8	迷宮島	2,370,650	時信	ノーマル38面
9	ベラボーマン	333,300	八幡	ノーマル27面
10	チェッカーフラグ	530,860	岸	ALL

ハイテクセガ表町店 ☆=8

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P)	8,086,600	HCS-..A	ノーマル設定クリア 残り、488,300
2	ロストワールド(2P)	11,878,700	HCS-ALES & HCS-..A	服×2 残りZENNY 約645,000
3	ギャラクシーフォースII	4,566,940	HCS-..A	1200ノーマル設定 シールド7LEVEL I
4	メルヘンメイズ	727,540	HCS-MPL	ノーマル ノーミスクリア
5	パワードリフト(B)	7'35"88	CAN-WUG	ノーマル設定 エキストラステージ1位
6	パワードリフト(C)	7'22"80	CAN-SAD	ノーマル設定 エキストラステージ 1 位
7	パワードリフト(D)	7'13"26	HCS-..A	ノーマル設定 エキストラステージ1位
8	パワードリフト(E)	7'06"73	CAN'-VEL	ノーマル設定 エキストラステージ1位
9	最後の忍道	482,700	SSC-KINCHAN	ノーマル設定 4面ボス
10	スーパーハングオン(ビキナー)	2'46"14	CAN'-VEL	ミニライドオン イージー設定

プレイスクエアウィル

岡山県岡山市表町2-2-58 ☎(0862)27-9314

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	7,250,400	えすくん	クリア
2	最後の忍道	1,464,500	HCS-海老	7面
3	地獄めぐり	1,438,430	PSG-MAX	クリア
4	メルヘンメイズ	405,810	PSG-ラッキーマリ	9面
5	功里金団	782,800	BIG WEST	
6	魔魁伝説	508,900	PSG-ラッキーマリ	R=6
7	迷宮島	2,828,200	HCS-マッチャ	3人設定
8	中華大仙	882,700	PSG-RON	
9	グラディウスII	1,352,000	GIL	4-F,3周目4面
10				

コインスナック24 ☆=1

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	爆突機銃艇	217,023	HCS-KAW	ノーマル2機 30面
2	アームドF	8,499,200	HCS-BOY	ノーマル 全面クリア
3	ダッシュ野郎	267,940	HCS-KAW	ノーマル 全面クリア
4	迷宮島	2,738,500	TYS	ノーマル3機 全面クリア
5	獣王記	573,000	ICZER	ノーマル3機 全面クリア
6	西遊降魔録	835,860	HCS-KAW	ノーマル3機 全面クリア
7	アサルトプラス(イージー)	1,042,050	SPT	ノーマル 全面クリア
8	パワードリフト(E)	7'00'48	HCS-KAW	ノーマル エキストラ1位
9	パワードリフト(B)	7'33'45	YMK	ノーマル エキストラ1位
10	パワードリフト(C)	7'36"16	Majerゆあん	ノーマル エキストラ2位

プレイスクェアスティング

岡山県岡山市本町1-3 ☎(0862)32-9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,597,200	GIL	④-F 3周目8面 3万, 20万 ハード
2	〃	816,400	AI.岡部	②-F 2周目5面 3万, 20万 ハード
3	迷宮島	2,911,600	とりがーまん! ちゃうえる	2人設定 ALL 10万
4	功里金団	837,200	BIG WEST	全面クリア?
5	スカイソルジャー	3,911,990	TECH21-YZF	ハード 全面クリア
6	ロストワールド(1P)	7,472,000	EFL	バウンドブースター2 服 エリクサー
7	ロストワールド(2P)	10,968,400	EFL&とりがーまん! ちゃうえる	バウンドブースター2 服あり
8	中華大仙	754,900	TECH21-YZF	ノーマル 3機
9				
10				

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	メルヘンメイズ	653,020	鬼ゃ〜す!! 王者Pochi!	ALL,残0
2	リングの王者	1,042,500	VFR	Round.97
3	アサルトプラス (イージー)	1,244,450	鬼ゃ〜ず, 王者Pochi!	EAL,残5
4	アサルトプラス (スーパー)	1,990,050	鬼ゃ〜ず, SOL!	SAL,残5
5	地獄めぐり	1,152,500	鬼ゃ〜ず, R.M-まこと!	Round. BOS,1UP=1個
6	ファイナルラップ(2人)	2'31"70	鬼ゃ〜ず, R.M-まこと!	マクラーレン 協力, 鬼ゃ〜ず
7	ファイナルラップ(3人)	2'30"80	Team.DANDY, by BUG	マーチ 協力, DANDY
8	ファイナルラップ(4人)	2'30"58	鬼ゃ〜ず, 王者Pochi!	ウィリアムズ 協力, 鬼ゃ〜ず
9	ベラボーマン	431,800	TRS-MA	ALL
10	グラディウスII	2,151,100	VFR	4-F 4-8

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17森田ビル1-2-3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ラストデュエル(1P)	419,950	中原勇夫	2-3
2	リングの王者(1P)	250,000	中島一郎	ノーマル
3	ぶたさん(1P)	686,190	タフマン大内さん	全面クリア
4	魔魁伝説			
5	ラビリンスランナー	474,290	竹田礼人	全面クリア
6	シティボンバー	447,645	浜崎大志	5面
7	グラディウスII (ニューバーョン)	1,411,100	松本淳一	3-4
8	キックラン(1P)	ポイント20	早野広一	全勝
9	アサルトプラス (イージー)	1,031,850	東山洋二 FX-S	全面クリア
10	地獄めぐり	1,449,770	和泉利久	全面クリア

モンキーハウス本館 ☆=10

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	コブラコマンド	4,296,800	G.M.C. N.K	1P1コイン 6週目5-2
2	にゃんにゃんパニック	10,000,000+α	G.M.C. N.K	1P1コイン 全50面クリア
3	武田信玄	170,360	下克上時代を生きるGMC 足軽NBA.	1P1コイン ALL ノーミス
4	爆突機銃艇	105,165	ZTC WEP	1コイン STAG 18
5	ロストワールド	8,488,000	G.M.C.えるす	1P1コインALL 約530.000ゼニー
6	スカイソルジャー	4,704,680	GMC EST (NAN)	1P1コインALL まだ出る?
7	ギャラクシーフォースII	3,949,800	GMCの BON 天丸君	ALL START 2
8	メルヘンメイズ	702,650	HYPER-FJM -VAX	7650×2 ALL ノーミス
9	究極タイガー	10,000,000+α	G.M.C. Q..	5-3 お祝いにて掲載!
10				

神宮前キャロットハウス ☆=7

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル　☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ロストワールド(1P)	7,025,300	NJP-MGF-WIN	1コイン ALL
2	グラディウスII	4,614,500	NJP-MGF-NYA	7-8 ④-F VERY HARD
3	グラディウスII	3,614,300	NJP-MGF-NYA	6-8 ③-F VERY HARD
4	グラディウスII	1,204,000	NJP-MGF-AFT	2-8 ②-F VERY HARD
5	スカイソルジャー	3,096,390	Mr.PoPo	ソビエト2面ボス 1コイン
6	最後の忍道	576,300	NJP-MGF-NYA	1コイン ステージ6ボス
7	爆突機銃艇	178,920	NJP-MGF-EVE	1コインステージ27 2機設定
8	メルヘンメイズ	356,420	NJP-MGF-ZIN	1コイン 8面
9	獣王記	574,900	NJP-MGF-Y.K	1コイン ALL
10	パックランド	5,149,250	NJP-MGF-渕野	3機設定 TRIP5スタート

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルトプラス (イージー)	1,034,350	Super-FX	全面クリア 残4機
2	アサルトプラス (スーパー)	824,550	Super-FX	R.10
3	ベラボーマン	342,500	うる星狂	1コイン. 全面クリア バージョンC
4	メルヘンメイズ	403,160	Super-FX	R.9
5	迷宮島	1,409,940	TAKA坊3	8-28 R.10-? R. 20-?
6	グラディウスII (ニューバージョン)	692,400	KNIGHT-RIDER	④-F,2-4,ハード
7	ファイナルラップ (1P)	2'32"63	FIGHTER	4シート設定 BUGなし!
8	ファイナルラップ (2P)	2'31"93	FIGHTER& DJI・RR	4シート設定 少し協力プレイ!
9	Dr.トッペル探検隊	403,170	うる星狂	1コイン. ノーマル 全面クリア
10	ドラゴンニンジャ	161,800	UPM大王	1コイン R.6

迎夢館スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10　☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パワードリフト	7'21"71	ROI	Cコースクリヤ タイム優先
2	最後の忍道	504,400	PRINCESS 阿小稲樋	4面
3	ロストワールド	7,828,000	ああむ-ACU -GMC.	1コインクリア 370000ゼニー
4	ギャラクシーフォースII	3,153,770	木村健一	全面クリア
5	中華大仙	708,900	KGC-KAZU	ハードランク 全面クリア
6	ファイナルラップ	2'30"76	TK	タイム優先
7	スーパーハングオン	2'50"95	CAN. COLTP	アフリカコース
8	ハイパースポーツ スペシャル	173,970	S・M	3周目
9	迷宮島	2,658,350	KGC-TOK	1コイン 全面クリア
10	ラストデュエル	686,100	KGC-KAZU	全面2周クリア

HI-TECHSEGA延岡店

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F　☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ギャラクシーフォースII	3,801,830	NJP-MGF CAN	1コイン 全面クリア 1200 ノーマル
2	上海	856	たも兄ちゃん	1コイン 6面途中
3	スーパーハングオン シットダウン(アメリカ)	6'45"83	NJP-MGF KON	61.5秒余り, イージー 1回接解
4	ブラックドラゴン	2,866,650	NJP-MGF KON	全面クリア残り3人 岩石12コ
5	七対子	380,800	麻雀命の新たな常連 NHK	1コイン 九連宝燈 5人〜9人まで
6	七対子	380,800	NEW常連 NHK	10コイン 全面クリア
7	アウトラン	4'41"56	NJP-MGF TKS-YASUO	Aコース
8	アウトラン	4'35"78	NJP-MGF TKS-YASUO	Dコース
9	ホットロッド	3,715,367	NJP-MGF DON	1コイン ノーマル 7週目
10	スーパーリーグ	3,669,550	S.S	1コインで大リーグまでいった。

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	メルヘンメイズ	74,560	片岡正嗣	ラウンド-3
2	ベラボーマン	253,300	岩下茂信	24面
3	ストリートファイター	663,300	青野竜介	26インチ筐体 オール。クリア
4	熱血硬派 くにお君	263,700	中島稔	20吋・1ゲーム 3-2
5	中華大仙	692,800	居原寛典	大型29吋筐体 オール クリア
6	アウトラン	23,683,330	岩尾一広	オールクリア 秒数、コース不明
7	沙羅漫蛇	1,841,600	丸田洋士	純正・アップライト 3-5, 青
8	ライフフォース	862,800	中島稔	大型29吋筐体 2-4
9	中華大仙	691,600	片岡正嗣	大型29吋筐体 オール クリア
10	グラディウスII	444,600	岩下茂信	8面

ゲームインプラザオリンピアン ☆=2

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ロストワールド(1P)	7,535,500	ELF.	ブースター2バウンド、服あり エリクサーなし、ライフパック2
2	ロストワールド(2P)	6,635,800	Ricky	ブースターIII バウンドショット
3	メルヘンメイズ	714,110	NYANKORO.T	3人設定 ノーミス クリア
4	最後の忍道	728,000	KEI.	ステージ4
5	グラディウスII	3,918,100	GMC.DURAN	④-F 20万エブリ 7周めの3面
6	迷宮島	2,863,850	KAZUMI	ALL
7	中華大仙	793,500	NAO?	ALL
8	ベラボーマン	405,400	S・S	ALL
9	アサルトプラス (イージー)	1,040,800	BIG.	ALL
10	地獄めぐり	580,120	ELF.	6面

☆ハイスコア掲載店にお願い
次ぎのことがありますと掲載が不可能になりますので注意下さい。
①お店の承認・または、記入者の印がない場合
②常連者がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店(ウソスコアや初期設定など)。
④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。
⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。
☆個人申請について
個人で葉書などでハイスコアを申請する場合、「①機数設定②エクステンドを設定③バージョン・タイプ④難易度⑤備考⑥店長印」が抜けていると集計しませんからご注意ください。

ゲームプラザ ☆=21

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	チェッカーフラグ	555,910	Sniper.MIU	クリア, ノーマル
2	スカイソルジャー (1P)	5,517,710	Sniper.MIU	クリア, 3機設定 ノーマル, ノーミスクリア
3	迷宮島	3,196,100	G.M.C.H.SA	クリア, 3機設定 ノーマル, 福ALL10万
4	魔魁伝説	1クレジット 全面クリア	Sniper,KYO. Sniper.KJK	クリア, 3機設定 ノーマル 点数不可
5	バーディトライ	23アンダー	わしが爆田博士じゃ C,M	ホールアウト, ノーマル 全国集計してもらいたいよ!
6	にゃんにゃんパニック(1P)	10,000,000+α	Sniper,MIU	クリア, 3機設定, ノーマル, かせぎあり
7	パワードリフト(Bコース, ドライバー, ルーシー)	5,680,370	G.M.C.NOR	クリア, ノーマル タイム, 6'56"28
8	クレイジーコップ (1P)	2,415,900	強きで狙えシリコップトライ C.M!!	クリア, 3機設定, ノーマル, 岩ボーナスあり
9	爆突機銃艇	380,492	G.M.C.MPP	クリア, 2機設定, ノーマル
10	歌舞伎Z	1クレジット 全面クリア	Sniper. NYAN!!	クリア, ノーマル

プレイシティキャロット久留米店 ☆=1

福岡県久留市六ツ門2-34三信ビル2F　☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルトプラス (イージー)	1,453,750	BIG	6機ボーナス 限界!
2	アサルトプラス (スーパー)	2,988,950	BIG	ALL5機設定 15万エブリ
3	メルヘンメイズ	743,860	BIG	残0 ALL
4	獣王記	557,800	FSS玲奈	ALL
5	ベラボーマン	おにぎりやらんモード クリア	れれれのエシディシ	ニューバージョン
6	レインボーアイランド EXTRA	81,827,790	FKC-BNO ぼの名人	コマンドなし 1ミス
7	モンスターランド	G=6,566	FKC-TPO	ALL
8	トップシークシット	1,142,350	死神-YOS.	2-5 私の愛機
9	P-47	2,106,680	FKC-VOL	キャリバン
10	ブラックドラゴン	2,700,400	Sweet-Nail FEY・TAS!	ALL

究極のハイスコアは?

バイオのギネス　いきなり大集計

今度、ゲーメストで今までに発売されたゲーム(どんなに古くてもいいよ)のハイスコアを大集計します。

普段ではハイスコアの集計の対象にならないゲームでスコアを伸してきた「キミ」チャンスだぞ! ただし、カウンターストップの出ている機種は抜かします。

申請方法

基本的な方法は、毎月の個人申請の方法と同じです。ただし、必ず設定を詳しく書くことと、店長(又は証人)のハンコまたはサインを忘れずに!

昔のゲームに関しては証人なしも可です。と、いっても編集部で疑問に思うものには「キビシイチェック」を入れますので、くれぐれも不正な申告をしないように。不正なスコアを申告した人のスコアは、この集計から全て排除します。

宛先は、ゲーメスト編集部「バイオのギネス」係まで。正直な申請を待ってます。

〈獣帝バイオ〉

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	爆突機銃艇	67,468	Mr-JOE	ノーマル S-14 2人設定
2	最後の忍道	651,000	IPA-MN	ノーマル S-4 3人設定
3	メルヘンメイズ	330,340	MGP-VEX	ノーマル A-7 3人設定
4	アサルトプラス (イージー)	1,027,300	Mr-LOU	ノーマル ALLクリア 3機設定
5	アサルトプラス (スーパー)	628,100	Mr-LOU	ノーマル S-10 3機設定
6	グラディウスII (ニューバージョン)	2,040,700	Mr-LOU	ノーマル 4-8 3機設定 4-F
7	カイの冒険		HIGH-S募集中	
8	ストリートファイター	679,100	Mr-JOE	ノーマル ALLクリア 1P-1C
9	エンデューロレーサー	23,147,498	JF6AZX	ノーマル ALLクリア 4'14'35
10	火激	ALLクリア	KENGO-YAMAGUCHI	ノーマル ALLクリア

最新AMショー情報

ジャレコ……伊賀忍術伝・五神の書(忍者アクションゲーム)　武田信玄(チャンバラアクションゲーム)　破兆(カンフーアクションゲーム)　ニューホームラン競争、テニスゲームそして、大型筐体物一点出展予定。

テクモ……ビデオゲーム一機種出展予定。この他にプライズマシンのワクワクグリュックランド、フレンチカンカン、クレーンのファンシーランド、メダルゲームのピンポンパン、ロシアンルーレットなどを出展予定。

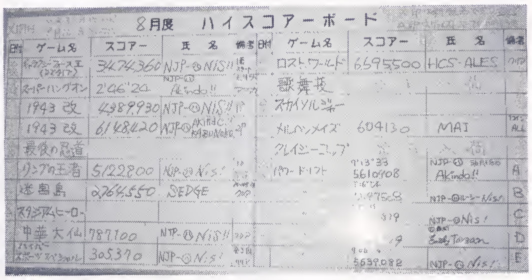
忘れていた訳ではない！ハイスコア☆店の紹介なのだ
——近々20個になるぞ



入口です。ミッキーマウスが目印。

倉敷市
ゲームセンター・ニューチャンピオン

●昨年の11月号のシールハイクでも紹介された、ゲームセンター・ニューチャンピオン。スーパーハングオンのメッカで現在でも記録が延び続けている。☆印もすでに18個を越え……。



いわゆるハイスコアボードですね。

お相手・店長&常連㊇メンバー

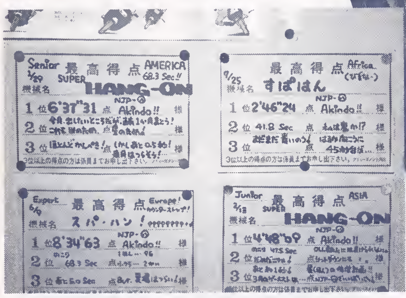
という訳で、遅ればせながら紹介しよう。

取材・山河悠理



㊇のメンバー達。スーパーハングオンに座っている人が、あのAkindo氏。

スーパーハングオンの記録。全部Akindo氏の記録だったりする。



小さいけどレベルは高い

山陽本線の倉敷駅から徒歩5分。商店街の中に入ってすぐにゲームセンター・ニューチャンピオンはあります。

想像していたより小さいゲーセンだと思いつつ店内に入ると、パワードリフトとギャラクシーフォースⅡのスタンダードタイプとファイナルラップのスタンダードタイプが2セットある。

問題のスーパーハングオンはどこにあるのかなあと探したら、自動販売機の影に隠れていました。スーパーハングオンの近くの壁には過去の記録が貼られていました。

さらに、奥の方を見ると騒がしい集団が…。ニューチャンピオンの常連のサークル、NJP・㊇のメンバー達でした。

ニューチャンピオンは、社長さんが元セガの社員だったそうで、セガのゲームの入りは早いとのこと。パワードリフトがすでに入荷しているのでわかります（8月19日付）。

それにしても、小さい店の割りには（失礼）大型筐体が多いのが目につく。以前ギャラクシーフォースのDXタイプが店の前に置かれていたそうだが、商店街だけに回りから苦情が来て取り下げたそうです。また、ダライアスの時には店の中に置いていたにもかかわらず、隣の化粧品屋のおばさんが文句を言って来たそうだ。（あの低音はひびきますからねえ。）

大阪からも遠征組がやってくる

店のゲームは、ハードドランクが多いらしく、50円のゲーム（R-TYPE・ワールドカップ・一部の麻雀）をプレイしてみたら、実際そうでした。でも、100円のゲームはノーマル設定が多かったと思ったけど…。

店長さんは、㊇の人たちの話ではテーブル台の上に座っているとけっとばされるそうで（そりゃ自業自得だ）、かなり恐い人に聞こえるけど、本当はやさしい人だそうです。

また、この店は他の地域からも結構来るそうで、取材当日も大阪の人が来てました。

ここで、お店からのメッセージをひと言。

「ハイスコアの電話による問い合わせはやめてほしい。ただし、態度などがよろしければOK」

どこでもそうなんだけど、その気持ちはわかります。相手の立場を考えて（仕事で忙しいはず）電話なりしてくださいね。

…取材の後、㊇の人達につられて「なかはら」のお好み焼きを食べに行きました。お腹に自信のある人は㊇まで（異様に量が多い）。

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山県倉敷市阿知2-5-31　TEL：0864-21-7585　AM9時開店・PM10時閉店。

頑張ったぜコーナー

●東北、特に郡山、仙台を中心に行ってきました。旅行づいて…そのうちSPY大和からゆずりうけた50CCのバイクで四国方面に行くかも。
（GOD）

●とりあえず就職活動も一段落し、春からは富山で働くことに…。就職活動中はずっと実家にいたのだけれど、我が愛犬は家族に変な調教をうけたのか、悩ましいポーズで私を誘惑する様になってしまった…。次号からしばらくはまた私がアイランド担当。よろしくね。
（金融自由化の男　御旅屋）

●小松沢さんは、とにかく面白い物と映画が大好きなんだっ!!という思いのカタマリのような方で、お会いできて本当によかったです。いつだって情熱は、僕等の胸までドキドキさせて、夢を抱えて現実を駆け抜けるパワーをくれる。
（先号はハズしまくった㊇）

●私事ですが、だれか4thユニッ○及びIIを解けた人、お手紙下さい。友人がはまっております。　（APAPA）

●今のところスカイソルジャー80万点、パワードリフト4面だけど、今月号が発売される頃には2つともクリアしていたいなァ。　（小林静華）

●グラIIの攻略をまたやらされてしまい（Ⓣ氏の野望）ハマリ地獄から抜け出せない私です。何で今ここにいるのだろうか？　AMショーも近いことだし、この辺で復活しないと残機が足りなくなってしまう。ところで八木君、元気で勉学に勤しんでいるかな？
（日本のタテ社会の構造なんて嫌いだと思っている　Ⓒ）

●うわーん／先月号のアイランドのコメント、何あれ／僕はおぢさんじゃないぞーっ／陰謀だあ、何かのまちがいだあ、奴はドッペルゲンガーだあー／僕はれっきとしたていーんえいじゃあだぞっ／
（最後の忍道／・漢炎剣）

●7月、8月と連続でビデオデッキを買い、今思いっきりダビングしまくっています。話は変わりますが、だれか法政一高の文化祭に来ません？
（1日に2本の獣帝バイオ）

●タイトー開発の岩井さん、石指さん。おもしろい話を沢山聞かせていただきありがとうございました。次の作品期待していますので、がんばって下さい。
（さて火星でも見に行くか…C・C）

●8月の終わりに奥日光へキャンプに行ったんだけど、3日目、沼で遊ぼうと思ったら映画のロケで後藤久美子が撮影に来てて、ボート乗れなかった。去年も雨で乗れなかったのに。来年は乗るぞー！
　サイバリオンのマップは苦労したーってか。　（ずる）

●青春キップで九州・中国地方に旅をした。その時は沢山の人のお世話になりました。
（宿泊費ゼロ）。カムサハムニダ。ところで、遊びぐせがついて今号のハイスコアは…!?
（山河悠理）

●今日は迷宮島のパターン作りに凝っている。究極のパターンを作るのはやっぱりいいですね。　（ぜんじ）

●今度発売されるサイトロンのLDシングルにはゲーメストチャプターだぞ／　でもチャプターって何？（ⓗの男）



次号(12月号)は10月29日発売

●遊び過ぎたか!?　●土曜日ナノダ　担当編集長・GOD鈴木

AMショー総力取材・全紹介

カラーテレカ応募作全公開　読者が選ぶ!!

もちろん!!　人気ゲーム全攻略

●カプコン「大魔界村」の攻略も始まるぞ。

GAMEST 11月号

■昭和63年11月1日発行　第3巻11号通巻26号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　凸版印刷

©1988 新声社　雑誌03659-11

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　ああるじいぶう　漢炎剣
GOD鈴木　石井ぜんじ　C・C　栗原桃郎　Z-BOY
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　PON　FIS　植村伴北
U・V　ずるずる　小林静華　バイオ
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC

本誌からの無断転載を禁じます。


SEGA®
体感ゲーム パワードリフト
POWER DRIFT
START
SEGA
アップダウン&ドリフト!
驚異のビジュアル パフォーマンス!!
12名のレーサーが栄光をめざして結集した
レースのスリルとスピードを丸ごと体感できる、シミュレーションゲーム“パワードリフト”。5コース25サーキットは、ジェットコースターを思わせる恐怖の立体コース。ポプラ並木や岩畳など、3-D感覚の超リアルなコースを爆走。ステアリング操作に合わせて座席がムービング。リアルな横G感覚と、エンジンの震動をも再現した“パワードリフト”。ジャンプ、ドリフト、スピン、転倒など、スリルとスピードのこのレースに、きみは栄光を掴むことができるか!?
POWER DRIFT
デラックス・タイプ
株式会社 セガ・エンタープライゼス
本　社　東京都大田区羽田1－2－12 〒144 電話 03(743)7432(販売事業部) 電話 03(743)7433(営業事業部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－2－34 〒062 電話011(841)0248(代　表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3 〒561 電話 06(334)5333(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15 〒810 電話092(522)4715(代　表)

悪人クボタにさらわれた原子変換装置、"オーダイン"と香奈ちゃんをとりかえせ! 「アサルト」についでナムコがおくるパワフル&コミカルシューティングゲーム、



オーダイン!!

©㈱ナムコ

大発明と…をかえせえぇ!!

天才科学者、泊裕一郎(とまりゆういちろう)は全ての物質を好きな物に変えられる〝原子変換装置・オーダイン〟を完成した。そして記念に、婚約者の相原香奈にペンダント(実はオーダイン起動装置)をプレゼントした。

しかし、結婚式の前夜、香奈はオーダインと共に悪人、クボタの手によって連れ去られてしまった!

君は、泊博士となって助手のサンデー・珍と力を合わせ、悪人クボタを倒して香奈ちゃんと〝オーダイン〟を取り戻すのだっ!!

2人で燃えろ

横スクロールタイプの、2人用シューティングゲームです。プレイヤーは各々ジョイスティックと2つのボタン(ショット、ボム)で操作します。敵を倒すと出る「クリスタル」を集めて、時々あるINや抽選会場に入ると、ショットやボムをパワーアップできます。

全7ステージで、各面の最後にひかえているボスを倒して1面クリアとなります。

自信を持ってすすめちゃう

「オーダイン」は、基本的にはSHOPでパワーアップする普通の横スクロールシューティングで、特にこったフィーチャーはない。だけどあのアサルトで使われたシステムII基板のスムーズな回転機能や超美麗グラフィック機能がフルに活用されていて、今までのシューティングとはまるで違ったド迫力のゲームになっているんだ。

ステージが進むにつれ、かって駄菓子屋でハマったエレメカのような回転迷路や巨大ピストンなんかが次々と出現して、本当に自分がゲームの世界の中にいるような気になるんだよ。

とはいっても、難しすぎるなんて事は決してない。初めてプレイした人もかなり先まで いけるし、一度死んではまるという事もない。最終面の難関につぐ難関も、上級プレイヤーには久々に歯ごたえのある挑戦でハマリがい充分のはずだ!

お得なお買い物情報

INに入ると、3つぐらいあるパワーアップのうちからひとつだけ買う事ができる。

ショットのパワーアップは時間制で、使いまくると減りが早い。残り時間は下のゲージに表示されている。

○スピード…何はともあれ一番に買おう。水中では、水中モーターを買う。

○アフターファイヤー…前後にながーい貫通弾がうてる。

○ストックボンバー…敵のオレンジ色の弾を吸収する事によってショットがパワーアップする!バリアーの効果もある。ボスに有効だぞ。

他にも、ワイドブラスター、3WAYショット、バルカン砲、ファイヤーボンブ(ボスにきくぞ~だ)、マイシップ(エクステンド)やお得な詰め合わせセットなんてのも売ってるから、クリスタルをためて色々試してみよう。

抽選会場では、縁日でやったようなダーツ式のくじがひける。パワーアップやクリスタルが当たるので、気合を入れて挑戦しようじゃない!

2人プレイではコンティニ



香奈をさらう悪人クボタ!
見よ、この凶悪な顔をっ!!



「ヘルプミイイイ」
「オーマイガッドゥ!」



登場人物揃い踏み。



今やSHOPの女の子は僕らの必需品だ。



海中都市。
遠くにホテルが見える?



ボスを倒すとこのよーなデモが…。



撃沈。



雲海を突き破って
浮遊要塞が現れる。



エンジン?からの炎に注意!



横浜マリンタワーじゃない、
パワーステーション。



弾があたると回転する風車。

ステージ名・ボスキャラ一覧

ステージ数	ステージ名	ボスキャラ名
STAGE 1	オープニングステージ	浮遊要塞
2	マグマケーブ	ファイヤートータス
3	ウォーターキャッスル	パワーステーション
4	ウォーターフロント	R-4B
5	クリスタルケーブ	クリスタルヘッド
6	ボス・オンパレード	マイク
7	クボタワールド	クボタマシン



おもしろいぞテニスゲーム
ワールドコート

タイトル。

世界中から集まったプレイヤーを選んで、3つのコートをかけめぐれ!!

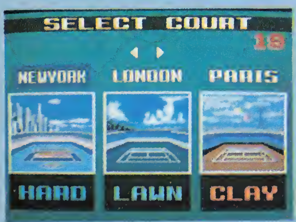
ナムコのワールドスタジアムに続くスポーツゲームはテニス。その名も「ワールドコート」。世界中から集まった20名の個性あふれるプレイヤーから好きな選手を選んで、プレイできる新しいタイプのテニスゲームです。



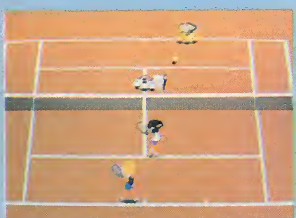
20名の中から選択できるよ。

ゲーム内容

ルールはテニスと同じ。3種類のコート（HARD、LAWN、CLAY）が、ゲーム開始前に選ぶことができます。（実はコートの地面の材質の違いで球のはね方が変わってくるのだ。）



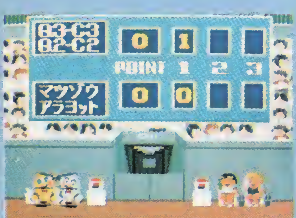
コートの選択もかなり重要。



ロボットコンビとのダブルス。
1体がコケてるし…。

あと、もちろん2人分コインを入れればダブルスでプレイできますヨ（VSモードはない）。操作は8方向レバーにボタン2つです。

このゲームの特長は、何といってもテニスプレイヤーが20人の中から選ぶことができることでしょう。面白い名前や個性的な顔のプレイヤーもいっぱいいるので、思わずふき出しちゃうかも（なにせテニスロボットまでいるし）?



ロボットが1セット先取。
2体で喜ぶの図。

発売は10月

ワールドシリーズの続編ということもあってとても良く出来ていて、無理なく遊べると思います。

発売は10月頃なのでゲーセンに入ったら友達とプレイしてみては?

（ZERI-K・M）





ユーは乱入方式だ。1人の時は、コンティニューすると、その面の最初に戻されてしまう。

ステージ紹介だよーん・だ！

1面 オープニングステージ

クボタと香奈ちゃんの乗る浮遊要塞を追え！

はじめに赤い編隊がくるので、全部撃ってクリスタルを取ろう。そしたらショップに入ってスピードを買い、敵を倒してクリスタルをためていく。浮遊要塞は砲火を黙らせてからエンジンをねらうんだ。



謎の福引男。長老みたいな事を…。



パワーアップのひとつ、ワイドショット。

2面 マグマケーブ

溶岩の煮えたぎる洞窟の中を進む。固い敵はクリスタルをたくさん持っているから、頑張って撃とう。途中で回転する巨大迷路が出てきて、つい10円玉を転がしたくなっちゃうけど、実はムズい所だから集中力で抜けよう。

ボスのでかいカメさんは、回転攻撃をしかけてくるけど弾は撃ち壊せる。



ストックボンバー対クリスタルヘッド！



強敵マイク。「アーイムストロング」

3面 ウォーターフロント

グラフィックのすごくきれいな海の面。空気中でも飛べるよ。この辺から少しずつ難しくなってくるから、パワーアップを使ってもいいだろう。

ボスはパワーステーション。別にロックを歌ったりしない。上から火が降ってきて厳しいので、出現と同時に近くから思いっきりダメージを与えておこう！

この後は、結晶の洞窟、修業をつんできたボス達の総攻撃と続く。巨大メカが後楽園もびっくりの大回転を見せてくれるぞっ!!

そして最終面、クボタワールドでは奇想天外な仕掛が次々と出現。それを抜ければクボタマシーンに乗った（耕耘機じゃないぞ）悪人クボタと最後の対決だ。

とにかく、このゲームは私のよーな下手の横好きから誘導弾の一発まで逃がさない点効率の鬼まで、誰でも楽しめるおもしろいゲームですっ！「横スクロールはやんない」なんて言ってる人も、ぜひこの機会にシューティングゲームの醍醐味を味わってみて下さい。

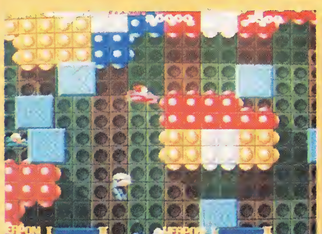
（栗原桃郎）



いよいよクボタワールドに突入!!



回転迷路で２人仲良く…。



クボタブロック強し！
珍さん死んでる。



悪人クボタと最後の死闘！の部分写真。

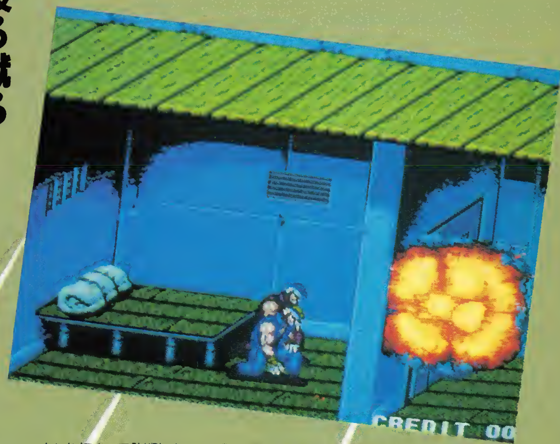
※写真は開発中のものです。

ナイフを投げろ! 銃で殴れ!

収容所から脱出した君に
敵の執ような攻撃が待ちかまえている。
パンチ! キック! ナイフを奪え!
勝ち抜くのだ。

脱獄

©SNK


いかにして脱獄するか? 答えは君が出すのだ!

殴る蹴る

ちょうど1年ほど前に、メーカーの間で格闘ゲームのブームがあったのを覚えているだろうか。

ダブルドラゴンを始めとしてアウトロー・バイオレンスゲーム。どれもが横スクロール。

それらとはちょっと時期がズレたが、SNKからも「バイオレンス格闘」のゲームが出る。

怒やアテナなど、ユニークなキャラクターゲームを出すメーカーだけに、イケルかもよ!?

ボタン3つはツライかな?

1レバーの3ボタンでキャラクターを操作するのだ。

通常は素手で攻撃し戦う。これは当然。

そして、もう1つの当然。攻撃のパワーアップ。

武器は2種類ある。

1つはナイフ。これは拾って投げるというシロモノで、無いよりはマシ。

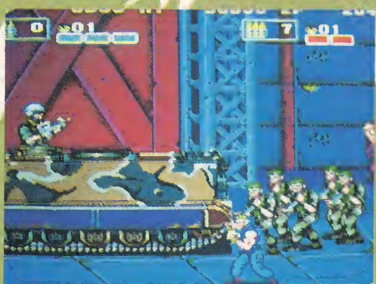
さらにもう1つ。銃。こいつは新しいフィーチャーが加わってるぞ。

従来の「撃つ」に加えて、「銃で殴る」ということも可能なのだ。

では、詳しく説明しよう。


バイクで襲って来た!
しかし俺たちにかかればこんなもんさ。


バイクにハサまれたっ! どうするか!?
俺ならジャンプキックだ。


とうとう装甲車まで出してきやがった。
しかし俺たちは祖国へ帰る!

殴り方・蹴り方

その1 素手

Aボタン…こいつは基本攻撃ね。ザコなんかは蹴りで充分。蹴り倒せ!!

Bボタン…ジャンプ一番! 障害となる物を飛び越えろ。ジャンプというのは一見地味だけど、けっこう重要なんだぞ。

Cボタン…パンチだ。こいつも基本攻撃。こっちのほうが本能的だけど、そんな事はあまり関係ない。

Aボタン+Bボタン…キックとジャンプの混合で、ジャンプキックとなる。合成したからといって、今後ともよろしく、とは言わない。

Bボタン+Cボタン…これはバックパンチ。あまり比べたくないのだが、どうしても比べてしまう。ダブルドラゴンのひじ打ちに近い、と考えて頂こう。

Aボタン+Cボタン…ヘッドバット。近距離では滅法強い技だ。なんか、おじぎしてる様に見えるね。

その2 ナイフ所持

Aボタン…キック

Bボタン…ジャンプ

Cボタン…ナイフを投げる。

そう、必殺の飛び道具である。狙いをじっくりつけてビシッと当てようぜ。

Aボタン+Bボタン…ジャンプキック。

他はない。

その3 銃所持

Aボタン…撃つ。そうだ、銃を撃つのだ。こいつは気持ちがイイぜ。

Bボタン…ジャンプ。

Cボタン…本邦初公開。銃で敵を殴れ! こんな要素なかったもんね。モロ、映画のノリ。

Aボタン+Bボタン…ジャンプキック。

他はなし。

(Joe山田)


川だ。ジャンプ一番!
落ちるなよ!


味方ヘリに乗るまでは敵地の中だ。ジャングルだってある。


ザコが多数で襲ってきた。
自慢のキックのご披露だ。


ヘリででも襲ってくる。それにしてもカッコイイヘリだなあ。

やれば絶対おもしろい!!



にゃんにゃんパニック



コナミがはなつパズル的アクションゲーム。君はどこまですすめるか?

とってもユニークなキャラクターゲーム

コナミがとってもメルヘンチックなゲームを作りました。

その名は、「にゃんにゃんパニック」。名前の通り、プレイヤーはネコを操作する、2P同時プレイ可能のキャラクターゲームです。

ルール&操作

画面上のブロックを倒しながらどこかに隠されている4つの鍵を集めて出口に入れば面クリア。全50面あり、5面ごとにボスと戦います。

操作は4方向レバーにボタン2個で、ボタンはアタックボタン（ブロックを飛ばしたり詰まっているブロックを壊す）とジャンプボタンの役目です。



タイトル画面。

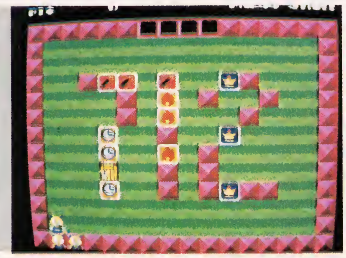
シークレットステージ 種類は3つ

ブロックの中には秘密のステージに通じているブロックもあり、そのブロックにふれるとシークレットステージへ行くことができます。シークレットステージの種類は3つあります。

①ボーナスゲーム…隠されていた★ボールを拾うと行ける。ブロックもぐらたたきゲーム。

②ショップ…コイン（得点）と引き換えにパワーアップグッズが買えます。

③カジノ…スロットマシンで得点アップを狙え!!

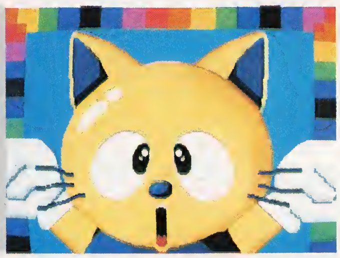


1面。712とは何の数字?



真ん中の戦車が超強い。

やれば絶対ハマるぞ



クリアすると猫のアップが…。

グラII、コントラシリーズでSF的なゲームのイメージの強いコナミの意外な新作のこのゲームですが、やれば絶対おもしろい!! キャラクターがとても可愛いので、女の子でも楽しくプレイできると思いますよ。

ゲーセンに入ったら、ぜひ君もにゃんにゃんしない?（ココラそこの君、何考えてんの!!）

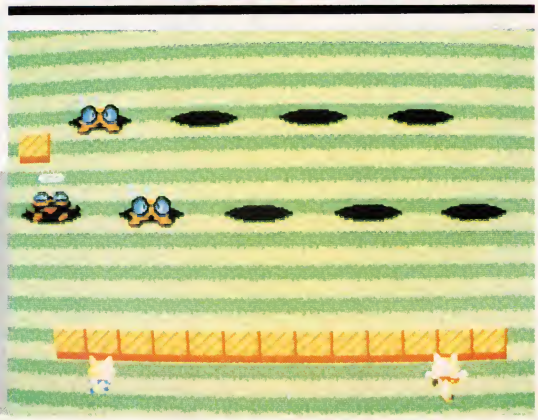
（ZERI-K・M）



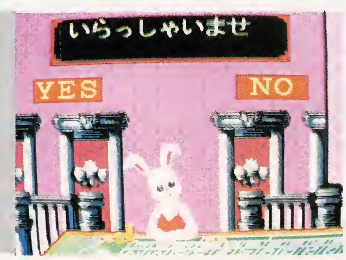
シークレットステージへGO!!



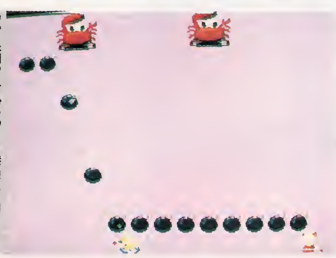
ショップの中。得点でアイテムを買わなければいけないのがシブい。



もぐらたたきゲーム。手前のブロックを飛ばして当てよう。



カジノのお姉さん。声が色っぽい♡

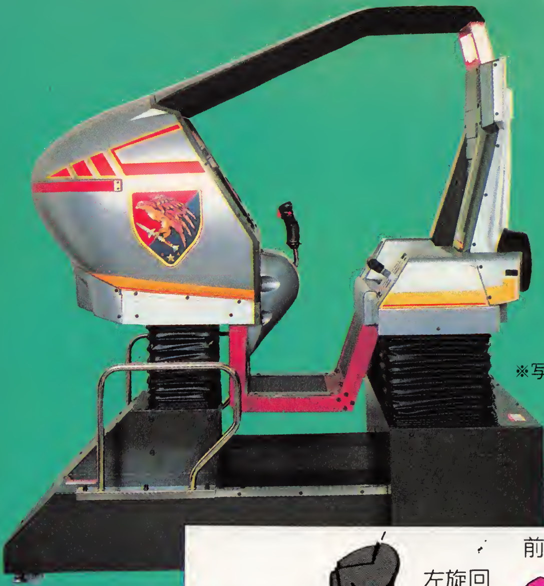


ボス面。すばやく爆弾を向こうへ!!

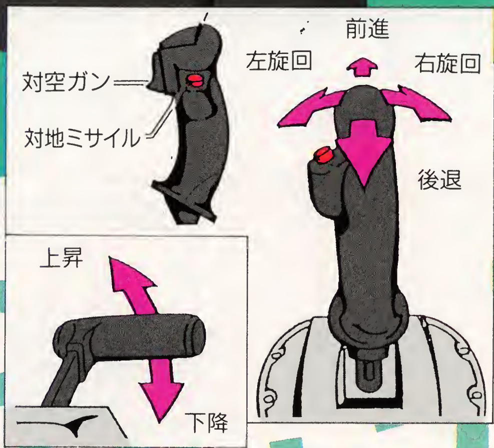
メタルホーク

Ⓒ㈱ナムコ

拡大・縮小フル回転！
超本格体感シミュレーションゲーム



※写真は開発途上のものです。



ナムコ期待の体感ゲーム

遂にナムコからも大型体感ゲーム「メタルホーク」が発売になります。この新作体感シミュレーションゲームは、画像処理にシステムIIと同じシステムを使い、その特徴を最大限に生かした注目作です。

ゲーム内容

戦闘ヘリコプターを操作して、マップ上に配置された目標物を次々と破壊していきます。この点はアサルトと同じですが、陸上のシーンや海上のシーンなどステージによってターゲットが違います。

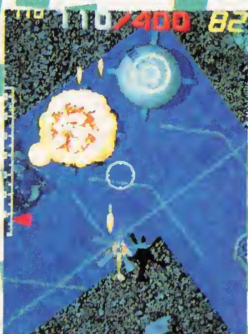
自機はアフターバーナーやサンダーブレードと同じく操縦桿とスロットルで操作しますが、スロットルは速度ではなく高度を調節するレバーです。他の体感ゲームをやり込んだ人は操作にとまどうかも知れません。

全部で8つの敵領界がゲーム設定になっています。1つの敵領界をクリアするには制限時間内に勝利ポイントを達成しなければなりません。また、レーダーに表示された目標物を壊すと獲得ポイントが多く、クリアまで有利に進めることができます。

ゲーム進行はさておき、このゲームの目玉は何と言ってもグラフィックでしょう。自機が旋回すれば背景が回転し、上昇、下降すれば背景が縮小拡大します。特に急降下爆撃のシーンはシステムIIならではの大迫力でプレイヤーを魅了するでしょう。

今回は都合で少ししか紹介できませんが、AMショーで大大的に公開されるのでそちらの特集もお楽しみに！

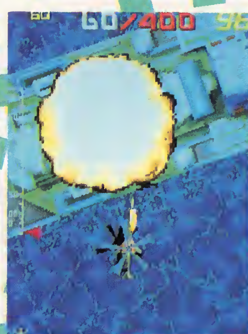
（YOU・A）



対地ミサイルを撃つ。



対地ミサイル発射。



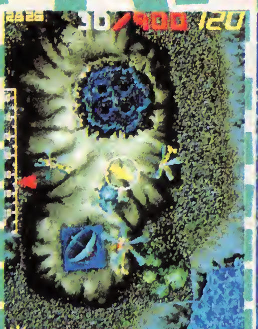
戦艦破壊シーン。



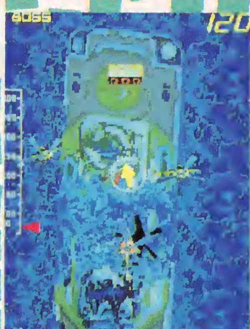
静かな市街地に
不気味なタンク。



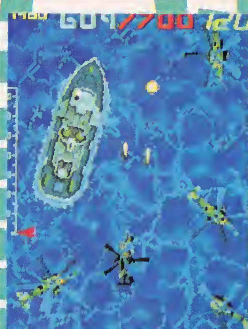
タイトル画面。



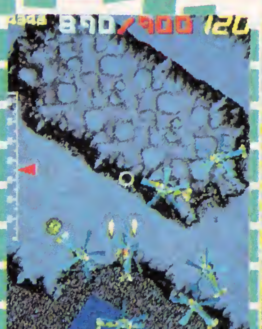
敵のレーダーを
破壊するメタルホーク。



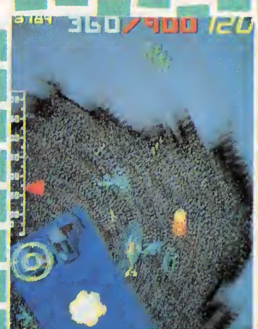
戦艦撃破のシーン。



シーボルトを狙う
メタルホーク。



激しい空中戦シーン。

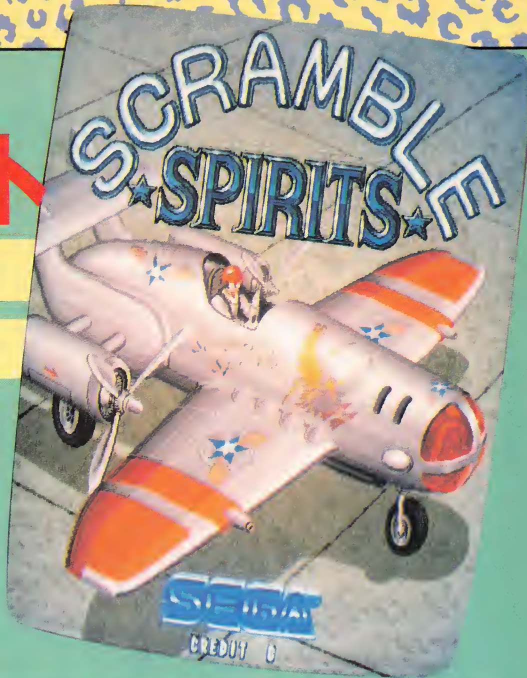


急降下爆撃のシーン。

セガ久々のシューティングゲーム

スクランブルスピリット

謎の敵の正体を暴き、世紀末の地球をすくうため今、発進!!



タイトル画面

©セガ

ストーリー

21世紀の初頭、人類が最も恐れていた全面核戦争により世界は壊滅状態に追い込まれた。生き残った少数の人々は各地で小国家を作り、力を合わせて新たな統一国家を作り上げた。

戦争の傷跡は各地のいたる所で見受けられ、科学技術の復興はいまひとつの状態であったが、人々は平和な日々を送っていた。彼らは、これから起こりうる悪夢などまったく予想だにしていなかった。

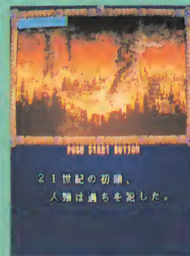
その日、中央本部の通信係は一瞬我が耳を疑った。彼のレシーバーに飛び込んできたのは、緊急を告げるモールス信号だった。

「……正体不明の連中に攻撃を受けている。至急救援を…」

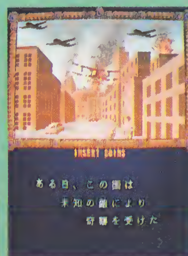
彼が聞いたのはここまでだった。

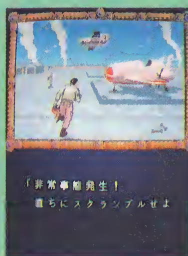
中央本部は、未知の敵により奇襲を受けて壊滅寸前であった。しかし、このままおめおめと侵略されるのを指をくわえてみているわけにはいかない。

直ちに、中央本部は優れた操作能力をもつ2人の若者をパイロットに選び、敵の正体を暴き、全滅させるべく今、正に飛び立ったのであった。









操作方法

8方向レバーとボタン3個で操作します。ボタンはショット、フォーメーションチェンジ、スペシャルアタック(オプション特攻)です。

縦スクロールシューティングゲーム

オーソドックスな縦スクロールのパワーアップシューティングゲームです。パワーアップは敵の武装ヘリを倒すと護衛ヘリが現れて、自機の横について攻撃範囲が広くなります(2機まで装着可能)。

また、フォーメーションチェンジのボタンを押すことにより対空、対地用の攻撃の選択が可能です。さらにスペシャルアタックという技があり、護衛ヘリを敵に向けて発射できます。これはいわゆるボンバーの役目なのですが、飛ばしたオプションが火を吹いていない限り、何回でも使えます。(火を吹いている場合はあと1回だけ。)

面構成は全6面

全6面で全面クリアするとエンディングで、あとはループします。

1面…水没都市(敵の奇襲部隊を迎撃せよ)

2面…砂漠(敵の前戦基地を破壊せよ)

3面…宗教都市(敵の秘密基地を破壊せよ)

4面…峡谷(敵の物資補給路を断て)

5面…荒野(敵の主力部隊を叩け)

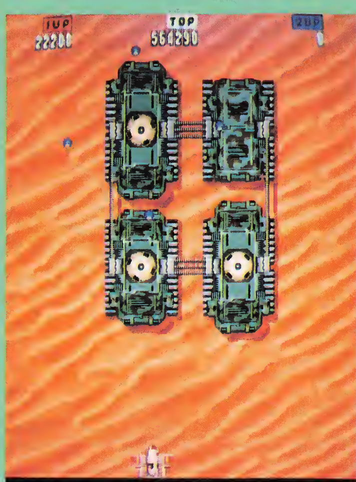
6面…海上(敵の最終防衛ラインを突破せよ)

ソニックブーム以来の、セガ久々のシューティングゲーム。音楽もいい。シューティングファンはやるしかない。

(ZERーK・M)


さすがに3面にもなると敵はきびしいぞ。

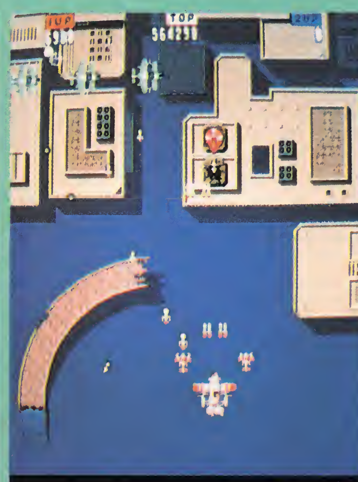

3面ボス。緑色の球はうてばうつほど大きくなって、最後には破裂するので注意!!



2面ボスの装甲車。かなり手強い。


ボーナスステージだ。パーフェクトなら20万点ボーナス!!


1面ボス。いきなり3機の飛行機に分裂する。



フォーメーションチェンジで対地用に。

体験新境地

キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO

CHASE H.Q.™

チェイスH.Q



犯人(やつ)を捕まえろ!!



今までのドライブゲームでは、物足りなかった君に!
このゲームは君が刑事になって犯人を捕まえる事が目的だ。犯人車を発見したら、思いっきり体当りを繰り返してダメージを与えよう。やつがギブアップしたら逮捕だ!!ナンシーからの無線指示も聞き逃せないゾ!



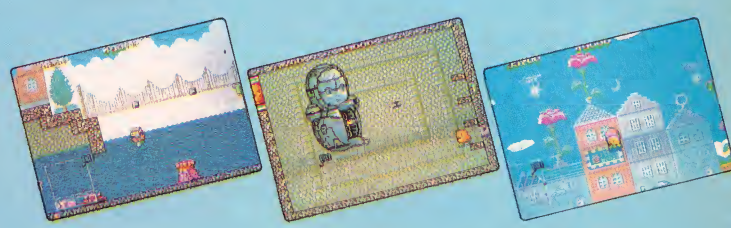
ニュージーランドストーリー



THE NEWZEALAND STORY



ちょっとかわったニュージーランドの風景の中で、仲間達を助けるために、プレイヤーティキが海へ空へと駆けめぐる、ウルトラ・スーパー・ミラクル・メイズ。可愛くも手強い敵と、イタそうなトゲの中を、君はどう進むか?



株式会社タイトー

本　社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)264-8611



〜あの闘いから３年〜
あの闘いは悪魔たちにとって、ほんの序章にしかすぎなかった。
そして、悪魔たちは、再びこの地上に姿を現わしたのだ……。

カプコン CPシステム 第2弾

あの魔界村が、ゲームセンターに帰って来る!!
しかも、カプコンCPシステム・第2弾でグレードアップして登場!!CPならではの鮮明な画像によって、多彩な敵や背景を表現。主人公・アーサーも7種類の武器と6種類の魔法に加え、上下にも攻撃可能となり、アーサーの行動範囲もグレードアップ!! プレイをする者、見る者たち全てを熱くさせます。

株式会社 カプコン
大阪市東区大手通り1—27(カプコンビル)　TEL(06)946-6622㈹
東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F　TEL(03)440-4801㈹

ゲーメスト 11 NO.26
昭和63年11月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第11号通巻26号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人 加藤 博
発行 株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価480円（送料60円）



雑誌03659-11